昭和63年11月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

November 1988 11
定価 ¥380



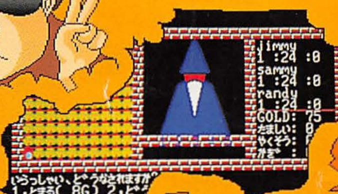
セガ16bit TVゲームマシン発表!



特別レポート **MSX2+(プラス)パンコン新登場**

ナムコ久々の横スクロール・シューティング
オーダイン





だれでも打ち込める特選プログラム47本

- BM-LIIIMK5 BUBBLE QUEST
- ファミコン/ツインファミコン CROSS HIGHWAY/えす・でい・あい/THE SPIRIT OF SATAN
- FM-7/77 スゴロク/EVE & ADAM STORY
- FP-1000/1100 モグリン
- JR-200 速いBLOCK
- M5 移植版Flying Attack/Demon
- MSX DARTS SPIRITA/DOKKAN CHIKKAN/日本シリーズ
- MSX2 ふうせん3
- MZ-1200/700 TYPING GP
- MZ-700/1500 COLOR ROOM2/CRYSTAL OF MAGIC
- MZ-1500 迷宮ランド
- MZ-80B/2000/2200 PICK UP STONE/移植版The Return of RAINBOW II
- MZ-2500 FORCE ATTACKII
- PASOPIA7 ARENA
- PC-6001/mkII/6601/SR GOKIVADER/FIVE CRYSTAL
- PC-6001mkII/6601/SR 五輪ピック
- PC-6001mkIISR/6601SR GOLD LIZARD-LIZARD QUESTIV-
- PC-8001/mkII/SR LET'S DANCE/なぎ・石・敵・壁・玉・空白
- PC-8001mkII/SR Sea Battle
- PC-8001mkIISR THE SANSO
- PC-8801 魔法の人
- PC-8801mkIISR TINY HARIER
- PC-88VA SPACE CONQUEROR II-a meteoric shower-
- PC-9801 呪いのブルークリスタル-フルーツがりシリーズ番外編-
- S1 コスモ・トラベル ぼくってオバ
- SC-3000 光GENJIをやっつけろ!!
- X1 はんず/THE KING OF SATAN
- X68000 RADISH
- PB-100 Ninety-Nine/四季の色鉛筆日記
- PC-1500 NUMBER PLATE

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- X1+FM音源ボード SUPER魂斗羅
- X68000 グラディウスII-4面-
- MSX+FMPAC AFTER BURNER -FINAL TAKE OFF-
- PC-8801 GRADIUSII-タイトル・デモー
- PC-9801+サウンドボード 銀河任侠伝-ステージ1-



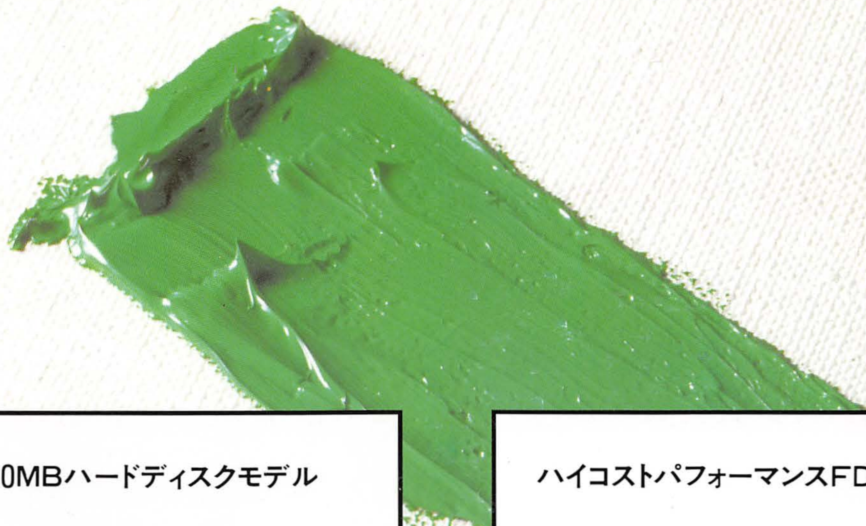




MSX2+対応ゲームソフト3タイトル登場

SHARP





20MBハードディスクモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ（標準1Mバイト）●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット（最大表示エリア768×512ドット）の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル ●20Mバイトハードディスク内蔵（CZ-611C）

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券
X68000
Bマガ
11係

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです——。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

● 21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
● RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
● 15型カラーディスプレイ	CU-15M1-E	標準価格 99,800円
● カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
● カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
● カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
● 24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
● 24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
● 24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
● 熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
● 熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
● ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
● モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
● RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
● RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
● 拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
● 1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
● 2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
● 4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
● FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
● GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
● ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
● 増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
● 数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
● スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
● システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
● アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
● マウス	CZ-8NM2	標準価格 6,800円
● トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
● ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール NEW Print Shop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
フルスクリーンエディタ内蔵の通信ソフト Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
ソフトウェア開発ツール THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム OS-9/X68000		11月発売予定
本格財務会計ソフトウェア TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円

〈ゲームソフト〉

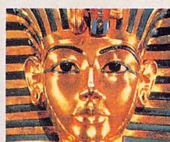
● ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
● アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
● 沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
● 熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
● フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

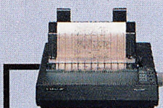
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

思わず熱くなる。
あふれる周辺機器がX68000をサポート。

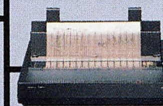


シャープペリフェラルファミリー
X68000

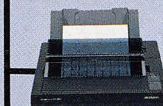
プリントアウト



24ピン漢字プリンタ(80桁)
CZ-8PK7
標準価格122,000円
(信号ケーブル同梱)



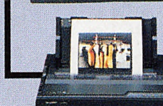
24ピン漢字プリンタ(136桁)
CZ-8PK8
標準価格152,000円
(信号ケーブル同梱)



24ピン漢字プリンタ(80桁)
CZ-8PK9
標準価格89,800円
(信号ケーブル同梱)



熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC2
標準価格69,800円
(信号ケーブル同梱)



NEW
熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC3
標準価格65,800円
(信号ケーブル同梱)

ビデオプリント



カラービデオプリンタ
CZ-6PV1
標準価格198,000円
(信号ケーブル同梱)

ハードディスク

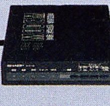


ハードディスクユニット(20MB)
CZ-620H
標準価格178,000円

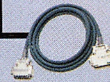
通信



RS-232Cケーブル※2
(平行接続型)
CZ-8LM1
標準価格7,200円



モデムユニット※2
CZ-8TM2
標準価格49,800円
(RS-232Cケーブル同梱)



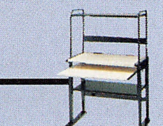
RS-232Cケーブル※2
(クロス接続型)
CZ-8LM2
標準価格7,200円

サウンド



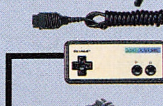
アンプ内蔵スピーカーシステム
(2本1組)
AN-160SP
標準価格59,800円

システムラック



システムラック
CZ-6SD1
標準価格44,800円

入力



ジョイカード
CZ-8NJ1
標準価格1,700円



トラックボール NEW
CZ-8NT1
標準価格13,800円

※2モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1ターボシリーズ用です。※3ご使用に際しては、あらかじめ別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1

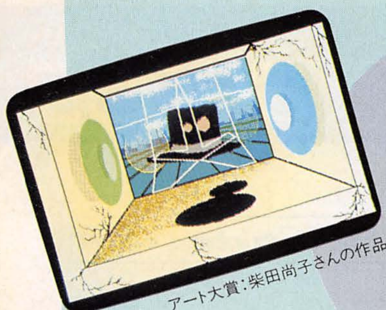
X1・X1 turbo シリーズ用周辺機器

カラーディスプレイ		
●21型カラーディスプレイ※1	CU-21CD	139,800円
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1-E	99,800円
映像・画像入力編集装置		
●カラーイメージスキャナ	CZ-8NS1	188,800円
●カラーイメージボードII	CZ-8BV2	39,800円
●立体映像セット	CZ-8BR1	29,800円
●パーソナルテロッパ※2	CZ-8DT2	44,800円
FM音源		
●ステレオタイプFM音源ボード	CZ-8BS1	23,800円
スピーカー(2本1組)標準装備、ミュージックツール同梱		
プリンタ		
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	122,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK5	129,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	152,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK6	159,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	198,000円
ファイル		
●ミニフロッピーディスクユニット(2HD・2D)※3	CZ-520F	118,000円
●ミニフロッピーディスクユニット(2D)	CZ-502F	99,800円
●ミニフロッピーディスクユニット(2D・1ドライブ)	CZ-503F	49,800円
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(2D)※4	CZ-53F	19,800円
●ハードディスクユニット※3	CZ-500H	348,000円
●ハードディスクユニット(増設用)	CZ-501H	258,000円
●カセットデータレコーダ	CZ-8RL1	24,800円
●ミニフロッピーディスク	CZ-5M2D/CZ-5M2HD	(各10枚入)
●コンパクトフロッピーディスク	CZ-3FBD	1,300円
拡張ボード・その他		
●モデムユニット(300ボー)	CZ-8TM1	29,800円
●モデムユニット(300/1200ボー)	CZ-8TM2	49,800円
●320KB外部メモリ	CZ-8BE2	29,800円
●ROM BASICボード※5	CZ-8RB	19,800円
●グラフィックRAMボード※6	CZ-8BGR2	14,800円
●RS-232C・マウスボード※7	CZ-8BM2	19,800円
●フロッピーディスクインターフェイス※8	CZ-8BF1	14,800円
●JIS第1水準漢字ROM※9	CZ-8BK2	19,800円
●JIS第2水準漢字ROM※10	CZ-8BK4	6,800円
●JIS第2水準漢字ROM&ターボ博士レキシコン・日本語百科ワードパワー※11	CZ-8BK3	13,800円
●RS-232C用ケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	7,200円
●RS-232C用ケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	7,200円
●拡張I/Oポート※12	CZ-8EP	11,800円
●拡張I/Oボックス	CZ-8EB3	33,800円
●RFコンバータ※13	AN-58C	2,980円
●マウス	CZ-8NM2	6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	1,700円
●チルトスタンド※14	CZ-6ST1-B・-E	5,800円
●チルトスタンド※15	CZ-81T-S・-R	8,500円
●高性能CRTフィルター※14	BF-68PRO	19,800円
●システムスタンド	CZ-8SS2	5,500円
●スキャナ用パラレルボード※16	CZ-8BN1	27,800円

(価格は標準価格です。)

●品番中の-表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉・S〈メタリックシルバー〉・R〈ローズレッド〉を示します。※1 X1ターボZシリーズ用 ※2CZ-862Cには接続できません ※3 X1ターボシリーズ用 ※4 CZ-830C用 ※5 X1シリーズ用V1.0 ※6 CZ-850C用 ※7 X1シリーズ用 ※8 CZ-850CでCZ-520Fを使用する場合に必要 ※9 CZ-800C、801C、802C、803C、811C、820C用 ※10 CZ-856C用 ※11 CZ-850C、851C、852C、862C用 ※12 CZ-800C、802C用 ※13 CZ-820C、822C、830C用 ※14 CZ-600D、601D、611D、880D、830D、CU-15M1用 ※15 CZ-801D、802D、811D、850D、855D、870D用 ※16 CZ-8NS1用 ●接続等の説明につきましては、周辺機器総合カタログをご参照ください。

電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)



アート大賞：柴田尚子さんの作品

おめでとう、第1回NECパソコン
21世紀の夢に、

"夢"をテーマに、NECのパソコンを使ったオリジナル作品を募集した「第1回NECパソコンアート大賞」。おかげさまで、夢あふれるユニークな作品が386点集まりました。応募いただいた作品は、特別審査員の石ノ森章太郎先生(漫画家)、高橋章子先生(編集者)、小坂明子先生(音楽家)により厳正に審査していただき、以下の皆さまが各賞に輝きました。おめでとうございます。そして、パソコンアートにチャレンジしてくれた皆さま、ほんとうにありがとう。





優秀賞：仙石豊さんの作品



佳作：佐藤壽男さんの作品



ジュニア部門賞：今井敬子さんの作品

アート大賞 (賞状と賞金3万円)

●オリジナルプログラム部門　中島勝さん(富山県)

〔作品ジャンル：**サウンド**／タイトル：A tireless runner〕

PC-8801mkⅡFRを使ってBASICで作成したノリのいい3分間のオリジナルサウンドです。

小坂明子氏評

「若さを感じる。タイトルと音楽がとてもマッチしていて音色にも工夫がみられる。」

●市販アプリケーションソフト部門　柴田尚子さん(東京都)

〔作品ジャンル：**アニメーション**／タイトル：Hello! Goodby!〕

PC-9800シリーズ用アニメーションソフト「ファンタビジョン(ブローダーバンドジャパン)」で作成したエンドレスアニメーション。さまざまなキャラクターが背景とともに動きのある情景を作りだします。

石ノ森章太郎氏評

「多角的で、シュールな表現がスバラシイ。」

優秀賞 (賞状と賞金2万円)(敬称略)

	オリジナルプログラム部門	市販アプリケーション部門
コンピュータ・グラフィックス	東海林雄(神奈川県)/滝沢保子(東京都)	仙石豊(東京都)/末冨正幸(山口県)
サウンド	高橋大昌(東京都)/磯田健一郎(東京都)	宇田川祐司(東京都)/米田和久(徳島県)
アニメーション	須貝治夫(東京都)/五十嵐大和(新潟県)	高橋宏(青森県)/今井久士(兵庫県)
デスクトップパブリシング	畠咲江(福島県)/金子淳子(福島県)	古口良子(栃木県)/武田友美(栃木県)

佳作 (賞状と賞金1万円)(敬称略)

	オリジナルプログラム部門	市販アプリケーション部門
コンピュータ・グラフィックス	西村榮喜(千葉県)/北島信義(群馬県)/水野信久(千葉県) 田野倉麗子(栃木県)/濱田新弥(栃木県)	石川信夫(栃木県)/山下哲郎(福岡県)/中村昌史(栃木県) 下原博隆(埼玉県)/伊佐理和利(栃木県)
サウンド	吉村育弘(大阪市)/長嶋廣海(長崎県)/永淵英年(佐賀県) 山本浩(石川県)/山下昭蔵(滋賀県)	後藤真一(千葉県)/赤石龍彌(埼玉県)
アニメーション	杉浦春良(愛知県)/三宅章介(京都市)/古川学(岐阜県) 森健二(大阪市)/津久井高校物理化学部(神奈川県)	大熊善一(大阪市)/鈴木研司(東京都) 佐藤壽男(神奈川県)/小西秀由(千葉県)
デスクトップパブリシング	尾畑直樹(大阪市)/中島敏明(静岡県) 小野尚美(福島県)	久米康友(東京都)/浦壁隆(栃木県) 浅野みわ子(栃木県)/宇賀神紀明(栃木県)

ジュニア部門賞 (賞状と1万円分の図書券)(敬称略)

五十嵐良雄(青森県)/松本陽子(東京都)/横川克巳(長野県)/今井裕子(兵庫県)/
松山博(東京都)/今井敬子(兵庫県)/井上誠章(三重県)



審査風景

アート大賞
乾杯!



NEC

ゲームセンターの興奮が、超リアルに迫る。史上最強のシューティングゲーム R-TYPE PC-88VA版、まもなく登場!

ゲームセンターの人気を独占した異次元シューティングゲーム「R-TYPE」が、ついにPC-88VAに登場。あの不気味なバイオメカ軍団も、驚異のマルチパワーアップも、リアルな画面や音声でさらに迫力満点。恐怖とスリルが、キミを直撃する。乞うご期待!



*R-TYPE:LICENSED FROM IREM CORP.



特別審査員から一言



石ノ森章太郎氏(漫画家)
オリジナル部門は、特にプログラムした所要時間を考えると良くやったと思う。



高橋章子氏(編集者)
10代の応募者が多いことは良い。全体的にもっと「あばれんぼう」的な作品に仕上げればより良かった。



小坂明子氏(音楽家)
年齢的に若い人たちがかなり意欲的に応募しており、作曲に若いうちから興味を持つことは良いこと。将来の作品が楽しみです。



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…………298,000円



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格…………398,000円

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

表現力豊かなNECのディスプレイ。

パソコンとのコンビネーションで、ハイパフォーマンスな発展性を見せるNECのディスプレイ。
その鮮明なカラー、高解像度は、キメ細かな映像美を実現します。

NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

PC-KD863G NEW

PCエンジンゲーム機能を内蔵した
高解像度ディスプレイ。

◎15型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　138,000円

- アナログRGB専用ディスプレイ。
- マルチシンク2モード
(15.98kHz/24.83kHz)
自動切換え。
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)
着脱式スピーカー標準装備。
- ステレオ2ch再生可能。
- 情報処理装置等電波障害
自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。



HE system



PC-KD855

アナログRGB入力専用タイプの
ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円
(専用回転台はオプションです。)

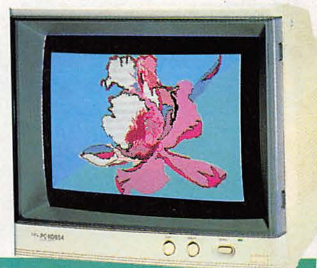
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害
自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- オプションの専用回転台を使えば、
自由な角度に画面を設置できる。

PC-KD854

スモークフィルタを装着した
カラーディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは、0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



つながるぞ　ひろがるぞNECのパソコン。　国内実績No.1　日本電気グループ

NEC

遊びゴコロがついてさらに可能性が広がった。



アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。

PC-KD863S

●15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



多彩な色表現を可能にした高解像度ディスプレイ。

PC-KD871

●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。

PC-KD861

●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円



ドットピッチ0.31㎜の高精彩度タイプ。

PC-KD853

●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。

PC-KD862

●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851

●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841

●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N

●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046

●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度 ドットライン	表示文字例 文字×行	水平走査周波数 (KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種 PC-88VA2/VA3	PC-8801 FA/MA	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV/UX	PC-VX9801VM VX RA RX	高解像度※は
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD863G	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			

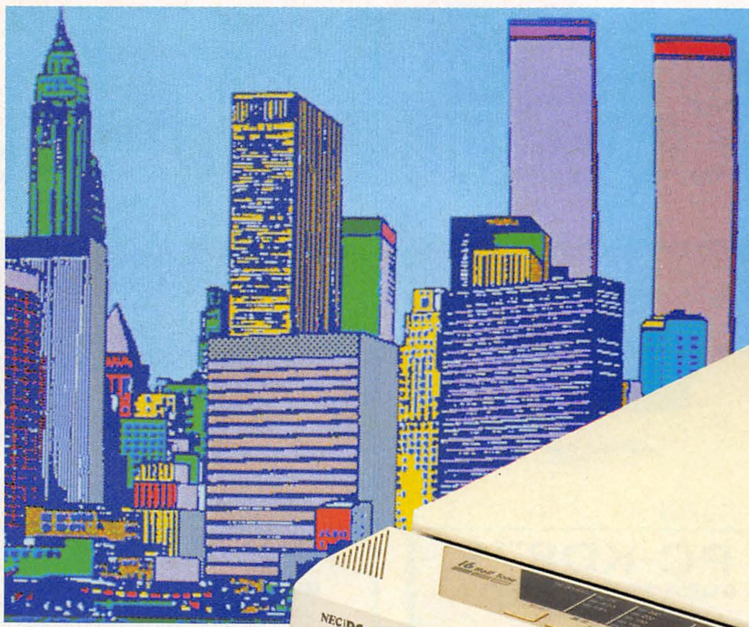
●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

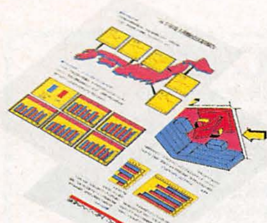
C&C Computers and Communications

NEC

高速、高精度で、ハイ・レベルな画像入力を実現。



▲写真をコンピュータ・グラフィックスに。



◀ビジネス文書に図やグラフを入れて。



◀アート感覚を活かして。



▲顧客管理カードに顔写真を入れて。



NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503H

標準価格 165,000円

●本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
●16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていることが必要です。

より速く、より精密に。多階調、ディザ機能が高性能な画像読み取りを可能にしました。

■**このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4版まで16階調で読み取り可能。オフィスでの画像処理に威力を発揮します。

■**より高速になった画像入力。**精密で複雑な原稿も高速で読み取ります。PC-9800シリーズとGP-IBインタフェース(PC-9801-29N)を介して接続することで、より高速の画像転送(DMA転送)を可能にしています。

■**パソコンとの接続も簡単。**各種インタフェースを装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続が可能。

■**直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、入力画像をダイレクトにプリントアウト。(モノクロプリントのみ)

■**便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタートが可能。

■**PC-IN501/PC-IN502とのソフトウェア的に高い互換性を保持。**

●最大A6判の読み取りが可能なハンディイメージスキャナ
PC-IN511
標準価格 69,800円





●A4版まで16階調で読み取り可能
●PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル
PC-IN503 標準価格 149,800円

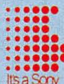


●誰にでも"コピー感覚で"手軽に入力できる
PC-IN502 標準価格 99,800円

日本電気グループ

<技術的なご質問・ご相談は電話でお答えします>
NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000 大阪06(211)9800 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

SONY



MSX界の実力機だ!





1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるゾ。

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。BASIC解説書もBASIC文法書もついてくるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音、リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ





小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。



Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコッて、「DEMEROON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。





ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代からつくる時代へ。

F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+
標準価格 69,800円 新・発・売 10月21日

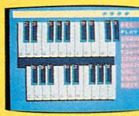
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備



HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!



Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。



小林君のつくったデメロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか?
とうとうボクは
オリジナルゲームをつくったぞ!」

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

自作ソフトを応募して欲しい!!

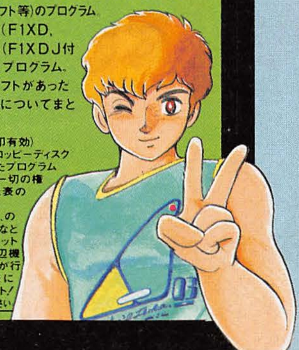
「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。

■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。

■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなとを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧下さい。



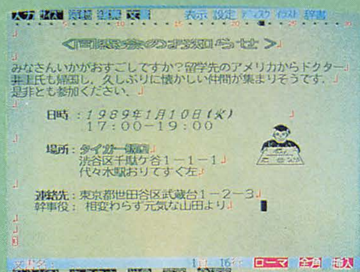
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。



1 プルダウンメニューがスグレている。
プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

2 文字修飾、イロイロがリッパだ。
強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。
約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ!

パーティの招待状、作ってみようよ。



MSX2ユーザーは待っていた!

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

10月21日新発売

HBS-BO12D 標準価格6,800円
MSX2 2DD×2 ©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

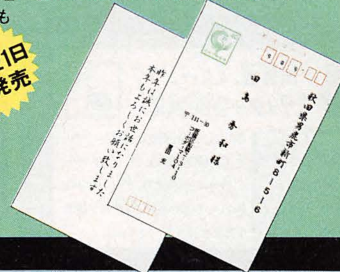
1 住所録を『約1,000件登録』し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。



2 書体には『毛筆(JIS第1・第2水準対応)』もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!



出た!

簡易カード型データベースソフト
はがき書右衛門(はがきかきえもん)

10月21日新発売

HBS-BO13D 標準価格7,800円
MSX2 2DD×3 ©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円
MSX2 MEGA ROM 10/21新発売
©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ポエム・かしこ)英文3種(標準・ポエム・デコ)の豊富な書体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格44,800円



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

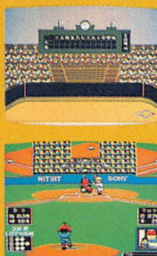
リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か？弱気か？選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け!それが勝利への道だ。

●テキは強気か？弱気か？人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。
●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
●プレイモードも4種類！ペナントレース・オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
●入った、入った、大歓声！BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。



11月21日
初登板

どリアル野球シミュレーション
PLAY BALL II プレイボールツー
HBS-G068D 標準価格6,800円



©Sony Corporation/KLON



11月21日
発売開始

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現 細かいプレイ設定に4種のプレイモード 緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ

Membership Golf
4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション
メンバーシップゴルフ
HBS-G069D 標準価格7,800円



×2 ©Sony Corporation/KLON

◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
◎さぁイクゾ！臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。





ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

血を吐くトレーニングに負けず、戦え、明日へ。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ！



ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ



2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円
©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

パソコンで初めて、文字放送が受信できる「文字放送カード」。

新登場

高度なAVC機能をスケールアップする、ハード&ソフト群。

●鮮明なグラフィック表示。こんなに鮮やかなビジュアル機能を標準装備。AV40EXは、目を見はるほど美しい26万色カラー表示や、日本語表示に威力を発揮する400ライン8色表示に対応。AV20EXは、4096色同時発色をサポートします。圧倒的なビジュアル機能は、他を寄せつけません。

●日本語機能も強力。AV40EXには、日本語ワープロとして定評のあるOASYS Liteと同等の約4万語辞書ROMを搭載しました。すばやく、そして的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXでもオプションの日本語カード(¥29,800)を使用して、40EXに匹敵する日本語処理がおこなえます。

●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)。回路のLSI化により、MMR(Memory Management Register)使用時の処理スピードアップを実現しました。もちろん、AV40/20の動作クロックもサポートします。

●高速日本語処理をサポートするF-BASIC。F-BASICの日本語処理スピードはAV40/20に比べ最大2倍に高速化。起動時にメニュー画面から選択する方式など、さまざまな点で、使いやすさもより一層向上しました。


26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

●最先端の情報が見られる、便利な文字放送。テレビ放送の電波のすき間を利用して、文字や図形情報を送る「文字放送」。ニュースや天気予報をはじめ、交通情報、株式市況から、カラオケにいたるまで、最新の情報が無料で見られます。番組数は、現在約370。役立つ情報が、いっぱい。

●パソコンをさらに便利にする文字放送カード。新登場の文字放送カード(¥38,000)は、この文字放送を受信するためのオプションカード。AVシリーズ全機種で使えます。低価格で、小型なカード型ですから、文字放送を気軽に楽しめます。多色表示やグラフィック機能、FM音源など高度なAV機能により、文字放送の複雑なデータをパソコン上で容易に再現。この文字放送カードにより、AVシリーズがパソコン、テレビ、文字放送受信の一台3役となり、「マルチ情報ターミナル」として、さらに便利になりました。


文字放送カード(¥38,000)

●受信した情報の編集、加工も簡単にできる。文字放送を見るだけでなく、パソコンならではの活用も可能。受信した情報をフロッピィディスクに保存して、好きな時に再生することができます。また、F-BASICや他のオプションソフト(FMグラフィックエディタやFMミュージックエディタなど)を使えば、情報の編集、加工なども思いのまま。生活に役立つ情報を楽しく、有益に活用できます。パソコンの世界を一層広げる文字放送カード。AVシリーズが、さらに楽しくなりました。

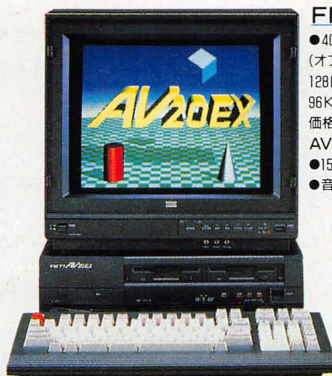


文字放送画面

FM77AV40EX

●26万色/4096色表示(200ライン時)と400ライン8色対応 ●強力な日本語機能 ●メインメモリ192KB(最大448KB)、グラフィック用VRAM192KB ●ビデオ入力端子標準装備 ●本体標準価格(キーボード付)¥168,000
AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14
●14インチ ●4000文字対応 ●21ピンマルチ端子 ●400ライン対応デュアルスキャン ●標準価格¥89,800 チルト台 ●標準価格 ¥5,800





FM77AV20EX

●4096色同時表示(200ライン) ●日本語カード(オプション)で日本語機能拡充 ●メインメモリ128KB(最大192KB)、グラフィック用VRAM96KB ●ビデオ入力端子標準装備 ●本体標準価格(キーボード付)¥128,000
AV20EX用カラーCRTテレビ-15S
●15インチ ●2000文字対応 ●21ピンマルチ端子 ●音声多重放送対応 ●標準価格¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77 AV40EX/20EX

富士通FMプラザ
FMシリーズのアプリケーションソフトや関連書籍を一堂に集めたソフトウェアライブラリ。お気軽にご利用下さい。
●東京:FMプラザ御成門…受付☎(03)434-3280 運営時間 9:00AM~5:00PM(土・日・祝日は休館)
●大阪:FMプラザOBP……受付☎(06)947-5273 運営時間10:00AM~5:30PM(土・日・祝日は休館)

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5466 ●仙台(022)266-8711 ●名古屋(052)251-7231 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-0135

STAND-BY NEWS



TOKYO スタンバイ 03(258)8955 (1号店、2号店共通) / OSAKA スタンバイ 06(340)7777 電話受付 AM10:00〜PM8:00

1号店も2号店も 快調!東京スタンバイ

バージョン・アップサービス

今回は 新品・中古専門店だからできる 下取り大作戦

下取り差額表







NEC PC-9801RA2の場合

機種	差額
PC-9801VX21	¥190,000
PC-9801VM21	¥215,000
PC-9801VM2	¥225,000
PC-9801UV2	¥260,000
PC-9801F2	¥330,000
PC-98LT/1(640K)	¥330,000
PC-8801MH	¥315,000
PC-8801FR/30	¥330,000
PC-8801mK2/30	¥360,000
X68000	¥225,000

NEC PC-9801VX21の場合

機種	差額
PC-9801VX2	¥ 95,000
PC-9801VM21	¥100,000
PC-9801UV21	¥125,000
PC-8801FA	¥185,000
PC-8801MR	¥210,000
X1turbo/30	¥230,000
X1turbo3	¥215,000
MZ-2500/30	¥250,000
FM-new7	¥270,000

NEC PC-9801UX21の場合

機種	差額
PC-9801UV21	¥100,000
PC-9801UV2	¥115,000
PC-9801U2	¥195,000
PC-8801MA	¥155,000
PC-8801SR/30	¥190,000
X1turboZ	¥185,000
X1turbo/40	¥210,000
X1turbo2	¥200,000
FM-77AV2	¥220,000
FM-77D2	¥240,000

NEC PC-9801LV21の場合

機種	差額
PC-98LT11	¥210,000
PC-98LT/1	¥225,000
PC-9801VM2	¥100,000
PC-9801M2	¥160,000
PC-8801FH/30	¥200,000
X1turbo/30	¥230,000
X1turbo2	¥225,000
X68000	¥100,000
FM-16βFD2	¥185,000

NEC PC-9801CV21の場合

機種	差額
PC-9801VF2	¥140,000
PC-9801F2	¥200,000
PC-9801U2	¥210,000
PC-9801＋漢字ROM	¥260,000
PC-8801MH	¥190,000
PC-8801FR/30	¥200,000
FM-77AV2	¥235,000
FM-11AD2＋	¥175,000
FM-7/new7	¥270,000
X1turboZ	¥200,000

■6つの信頼の販売システム■

1. アフターサービス万全。
- ●新品の場合、お買上げ1週間以内に商品異状が発生した場合、ただちにお取替えいたします。
- ●万一保障期間が過ぎて故障した場合でもお客様の負担は最低限でサポートします。
2. 中古品は全て3ヵ月保証
3. 短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK。
4. お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK。
5. ご都合に合わせ配達期日が指定できます。
6. スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンのデータを完全管理。



東京1号店

■振込先
三菱銀行 秋葉原支店 普通0170142
東海銀行 秋葉原支店 普通 546013
〃 摂津支店 当座 330141

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人 日本通信販売協会会員

STAND-BY

東京:(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間/AM10:00〜PM7:00(東京1号店、2号店、大阪共)
定休日/東京(1号店、2号店共):毎週木曜日 大阪:毎月第2水曜日

新しさに敏感 情報キャッチステー

NEC PC-8801シリーズセット　今からX'masのおねだりチェックしておこう！



PC-88VA2でも大特価販売中！

＋

モニター
4475N（トムソン）
（●ドットピッチ0.31mm、640×400ドット、ノングレアダークフェイス ●アナログ15pin/デジタル8pin、ケーブル・専用回転台付。）

マウス
TS-M88（ツクモオリジナル）

外部スピーカー
TS-88SP（ツクモオリジナル）

●PC-88VAセットにはTS-M88を含みません。

セット	合計定価	ツクモ特価	月々
PC-8801FA（注番 B1101）	¥267,800	¥172,000	月々¥8,100×24回など
PC-8801MA（注番 B1102）	¥297,800	¥193,000	月々¥9,100×24回など
PC-88VA（注番 B1103）	¥397,800	¥225,000	月々¥10,600×24回など

SHARP X1シリーズセット　シャープのことなら小物からX68000までシャープコーナーのある

X1G モデル30　注番 B1104

- CZ-822CB……………………¥118,000
- CZ-820DB……………………¥79,800
- ディスケット（10枚＋オリジナルゲームパック＋「ハイドライドIII」……サービス

合計定価合計定価 ¥205,600

ツクモ特価➡ **¥99,800**

クレジット例	初回 ¥9,884
月々¥8,900×11回	

X1 パソコンテレビ turbo Z　注番 B1105

- CZ-880CB……………………¥218,000
- CZ-880DB……………………¥128,000
- ディスケット（10枚）＋ゲームパック＋JOYメカ2型……………サービス

合計定価 ¥346,000

ツクモ特価➡ **¥189,000**

クレジット例	初回 ¥9,572
月々¥8,000×23回	

5インチフロッピーディスク

- TS-FDmkII X1 シングル、I/F付（CZ-503F相当）……特価 ¥32,800
- TS-FDmkII X1 デュアル、I/F付（CZ-502F相当）……特価 ¥49,800

プリンター

- MZ-1P17（MZ/X1）熱転写プリンター 定価¥79,800…特価 ¥39,800
- CZ-8PC3 熱転写カラープリンター 定価¥65,800…ツクモ特価販売中
- CZ-8PK6 15インチドットプリンター 定価¥159,000…特価 ¥69,800

MZ-2500用メモリーボード

- TS-M25 増設メインRAM ……………………ツクモ特価 ¥7,800
- TS-V25 増設ビデオRAM ……………………ツクモ特価 ¥8,800

富士通 FM77AV20EX/40EX「ナンノのテレカ」プレゼント中！ラッキー♥

FM77AV20EX　注番 B1106

- FM77AV20EX……………………¥128,000
- FMTV-152……………………¥89,800
- マウス（TS-M88）＋ディスケット（5枚）＋ゲームパック……………サービス

合計定価 ¥217,800

ツクモ特価➡ **¥128,000**

クレジット例	初回 ¥9,320
月々¥9,300×14回	

FM77AV40EX　注番 B1107

- FM77AV40EX……………………¥168,000
- FMTV-154……………………¥138,000
- マウス（TS-M88）＋ディスケット（5枚）＋ゲームパック……………サービス
- TR-24CL/f（熱転写プリンタ）……¥69,800

ツクモ特価➡ **¥222,000**

クレジット例	初回¥11,580
月々¥10,500×23回	

FMシリーズ周辺機器とソフト

型番	品名	定価	特価
FM77-171	文字放送カード（AV/EX）	¥38,000	特価販売中
FMSC-101	ハンディスキャナ（AV/EX用I/F付）	¥39,000	特価¥34,800
FM77-414	ビデオカード（77EX）	¥29,800	特価¥26,000
FM77-411	ビデオデジタイズカード（77AV）	¥24,800	特価¥21,000
FM77-413	ビデオデジタイズカード（EX）	¥16,800	特価¥14,300
FM77-101	日本語通信カード（7/77）	¥29,800	特価¥25,300
FM77-211	日本語カード（AV20/EX）	¥29,800	特価¥25,300
MB22459	FM音源カード	¥18,000	特価¥12,800
TS-M88	マウス（AV/EX）FMMO-101コンパチ	¥7,800	特価¥4,800
Draco C	Cコンパイラ	¥9,800	特価¥8,800
いろどりAV	グラフィックワープロ（3.5"2D/2DD）	¥25,000	特価¥21,000
つどい	日本語統合ソフト（3.5"2D/2DD）	¥38,000	特価¥32,000
COMAS-V3S	日本語ワープロ（5"2D/3.5"2D）	¥19,800	特価¥16,800
サムライ	高性能日本語ワープロ（5"/3.5"）	¥19,800	特価¥16,800
プリントショップ	印刷ソフト（5"/3.5）	¥9,800	特価¥8,300
FMPR-204B	熱転写カラープリンタ、ケーブル付	¥84,500	特価¥66,000

掲載商品（1万円以上）は送料サービスでお届け。（離島を除く）

ツクモ通販現金書留申込書　BM11係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

ご利用ください。通信販売

代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は

- 左記申込書を同封の上、下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

富士銀行 神田支店㊇No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。

お申し込みも電話1本でOK！

ション ツクモ

代金引換配達
冬のボーナス一括
☎03-251-9911へ

★熱転写
カラープリンター

TR-24CL
ツクモ特価¥37,800

PC-PR406H
ツクモ特価 ~~¥66,800~~
(高速100文字/秒、64KB バッファ内蔵)

PC-PR101TL2
ツクモ特価¥62,800

PC-8801mkII/SR/FR/FH用増設ドライブ

●取付ネジ、説明書付。●FR/FHは別売ケーブル(¥2,000)が必要です。



ナショナル JA-551 注番 B1108
ツクモ特価→¥18,800

ティアック FD-55BR 注番 B1109
ツクモ特価→¥19,800

ツクモオリジナルマウス
TS-M88 注番 B1110
ツクモ特価→¥4,800



モデム
オムロン MD-1200E
300/1200ボー 全二重
限定ツクモ特価
¥15,800
注番 B1111



X'masはこれがねらい目だ！

シャープCDステレオカセット
QT-33CD
定価¥49,000
●高音質のデジタルサウンドと気軽につきあえるオシャレなCDラジカセ入門機。
ツクモ特価販売中

シャープCDステレオカセット
QT-45CD
定価¥59,000
●迫真の重低音を響かせるツインバスホーンシステム●目覚しや留守録に便利なデジタルタイマー
ツクモ特価販売中

シャープCDステレオ LIVE 600
●20曲ランダムプログラム可能CDプレーヤー
●10キー付22モード多機能、リモコン搭載
システム価格¥84,000
ツクモ特価販売中

ツクモで ポケコン

ツクモオリジナルマウス
TS-MX1
注番 B1121
X1ターボシリーズ・MZ-2500シリーズ用
ツクモ特価
¥4,800

シャープ PC-E500
定価¥28,800 注番 B1113
特価¥24,800

シャープ PC-E200
定価¥22,000 注番 B1112
特価¥17,800

※ポケコン本体ご購入の方にポケコンジャーナルプレゼント中！

パソコンラック



PW-811
定価¥19,500 注番 B1118
特価 ¥9,800
●棚板3枚
●スチール製
●865(H)×660(D)×610(W)



PW-822
定価¥23,500 注番 B1119
特価 ¥12,800
●棚板3枚
●スチール製
●1250(H)×640(D)×620(W)



SR-007
定価¥24,500 注番 B1120
ツクモ特価 ¥16,800
●棚板4枚
●1265(H)×700(D)×620(W)
〈別売〉マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800

MSX2 ならソフトもハードもツクモだよ！



ナショナル A1F FS-A1F
定価¥54,800(漢字ROM内蔵)

ソニー
HB-F1XDMKII
定価¥49,800
(ディスクユーティリティソフト付)

X'mas まで待てない！

どちらも
JOYメカ2型 ＋
「グラディウスII」付
台数限定 注番 B1114
ツクモ特価→¥49,800

MSX用ドライブ

ディスケット10枚サービス
ソニー HBD-F1
特価¥34,800 注番 B1115
ナショナル FS-FD1A
特価¥34,800 注番 B1116

再登場 JOYメカ2型
注番 B1117
ツクモオリジナルジョイスティック
X1/MSX/88シリーズ/FMシリーズ
特価¥3,800



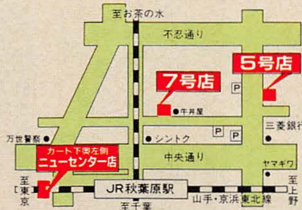
受注専用ツクモ通販センター
AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
静岡	☎0542-59-6270
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

秋葉原各店

〒109-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機(株)
㊟AM10時〜PM7時
㊡毎週木曜日



ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店
1号店☎052-263-1655
2号店☎052-251-3399
営業時間 AM10:00〜PM7:00
第1アメ横ビル内 定休日 毎週月曜日
第2アメ横ビル内 定休日 毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F



1ドットの精度チャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



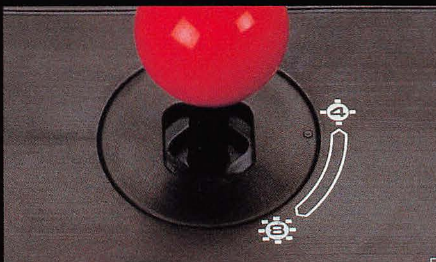
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

に

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

新方式の8方向, 4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し, ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない, 確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは, 業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA, Bは, 回転式のショット・パネル上にあり, 10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで, 正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり, 連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また, 連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA, B独立にコントロール

トリガA, Bボタンの連射速度を連続的に, 個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる, 5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や, 動作状況を確認できる, 便利な機構です。



シャープX1にも対応, 専用電池ボックス

X1シリーズでは, ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため, 電池(USM-3×3本)を使います。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

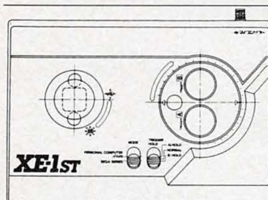
XE-1 PRO

■対応機種:MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機) | 標準価格 9,500円(送料500円)

パソコン，セガ，ファミコン

SEGA®
SG1000, SC3000, マークII,
マークIII, Master System
対応

ジョイスティックの基本的構想を追求し開発されたノーマルジョイスティックです。



XE-1PROと同様，４方向８方向メカニカル切換ユニット，270°回転式ショット・ボタンを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかも，パソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

■対応機種■

セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, MARKIII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X68000, ※PC-8801FH/MH/FA/MA ※PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ※ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトにより，ジョイスティックが作動しないものがあります。

セガ対応パソコン用ジョイスティック

XE-1ST

標準価格4,900円（送料500円）

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

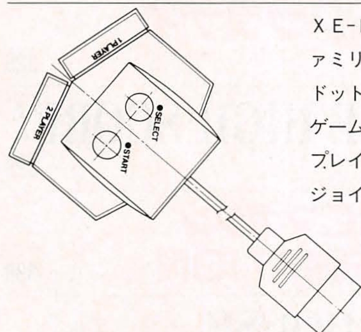
でプレイする。



●セガマスターシステムにXE-1STを装着。スペースハリアーを快感シューティングする。
3Dスクロールゲームで有名なセガ版スペースハリアー。セガマスターシステムは，連射機能が付いているので，XE－1STのトリガ・ホールドスイッチが役に立つ。敵キャラの動きに集中力を注ぐことができるのです。
カチッカチッとレバーのマイクロスイッチが入る音も快感だゾ。©SEGA



パソコン用ジョイスティックで，ファミコンをプレイしよう。



XE-Iシリーズ(パソコン用)のジョイスティックをファミリーコンピュータで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクション・ゲームはX-FIにXE-IPROまたはXE-ISTを接続し，プレイすれば最高!!
ジョイスティック接続用端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方ついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。スタートボタン／セレクトボタンも装備しています。

■対応機種■
ファミリーコンピュータ，C1，ツインファミコン

オリジナル・ジョイスティック変換コネクター **X-F1**

標準価格1,800円(送料240円)

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine 1988年11月号

目次 11 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'sSTAFF PRO 68K(ツァイト社製)を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン11月号
第7巻　第11号
昭和63年10月25日印刷
昭和63年11月1日発行
定価380円
電波新聞社 1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別レポート

●BASIC中で漢字が使える
●19,286色もの色がでる
●FM音源装備

丹治佐一

MSX2+(プラス)仕様パソコン新登場

ＭＳＸ２パソコンがさらにパワーアップしました。

ビデオ表示機能や日本語処理機能，オーディオ機能が強化されＭＳＸ２に付加されたのが"ＭＳＸ２＋(プラス)"です。

この新しい仕様によって，いままでのＭＳＸ／ＭＳＸ２の上位互換を保ちながら，ビジネスの面にもゲームの面にもさらに活躍しそうです。

漢字がＢＡＳＩＣ中でも使える！

ＭＳＸ２＋では，第一水準漢字ＲＯＭが標準装備（第二水準ＲＯＭはオプション）され，漢字入力や表示，印刷機能がシステム・ソフトウエア中に組み込まれました。

そのため日本語入力フロント・プロセッサ（ＭＳＸ-ＪＥ）と組み合わせることで，文節変換による日本語入力が可能になります。

ＢＡＳＩＣでも漢字表示や漢字入力させたいときは，簡単にローマ字入力による文節変換で漢字がだせます（ＢＡＳＩＣバージョン3.0となり漢字ＢＡＳＩＣとなった)。

システム中に組み込まれたため，他のアプリケーションからでも漢字の利用が簡単に行なえるようになりました。

この感覚は，16ビット・パソコンのＰＣ-9801シリーズなどで，漢字を利用している感覚と同様です。

19,268色でるんだ！

ＭＳＸ２では，256色表示可能だったわけですが，ＭＳＸ２＋では静止画においてＭＳＸ２同等のメモリ容量で19,268色もの色表示が可能になりました。

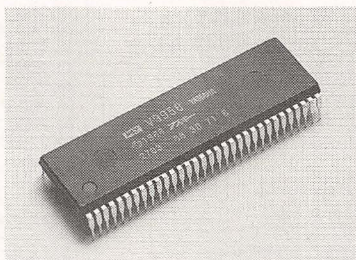
ＭＳＸ２＋用に画像表示用のＬＳＩ"Ｖ9958"（ＭＳＸ２ではＶ9938）を新たに開発し利用することで，ＹＪＫ方式カラー静止画像表示機能と水平スクロール機能がＭＳＸ２の機能の他に，新たに利用できることになりました。

Ｙ(明るさ)ＪＫ(色差)方式というのは，人間の視力が明るさにはよく感じるが，色のちがいにはそれほど感じないことを利用して，画像データの圧縮をしたものです（カラーＴＶの映像信号方式と同じ原理に基づいている)。

つまり，明るさの情報はきめ細かく表示しながら，色に関する情報量を減らすことで今までのメモリ容量で，見た目の美しさを損なうことなく約75倍もの色数を表現できるようになったのです（表示時間も増えていない)。

表示に際してのメモリが増していないため，１枚の２ＤＤフォーマット・ディスクに13枚分の画像を入れることができます。

この表示色の増加によって，人物や風景，同色物などの自然画像の表示でもリアルに表現できるようになったわけです。



▲ＭＳＸ２＋で使用しているVideo LSI "Ｖ9958"

水平スクロール機能が付いた！

いままではハードウエアによる垂直方向のスクロールのみサポートされていましたが，ＭＳＸ２＋では，水平方向もサポートされました。

ハードウエアですから，スムーズに横方向に画像を動かすことができます。水平，垂直方向に自由にスクロール可能になったことで，ゲーム（バック画面が全方向にスムーズ・スクロール）やビデオテロッパ（テロップ文章が横方向に自由にだせる）などに威力が発揮できそうです。

おまたせ！ＦＭ音源が内蔵されました

ＭＳＸ，ＭＳＸ２では音源としてＰＳＧ（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）が使われていました。ＰＳＧでは，矩形波，ノイズしかだせないため，リアルなサウンドは苦手だったのです。

そこで，ＭＳＸ２＋では"ＦＭ音源"が採用されました(オプション)。ＦＭ音源はご存じのとおり，生楽器のようなリアルなサウンドがだせます。



▲Video LSI "Ｖ9958" によるカラー静止画像

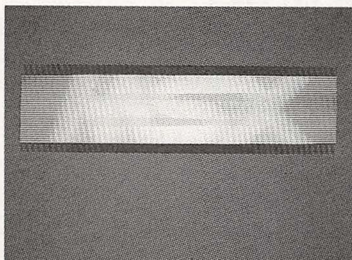
MSX2＋では，ヤマハのYM241相当品が使われ，従来のPSGの音源に加え，FM音源8オクターブ9重和音または，6重和音＋5リズムがだせます（FMPACと同じ)。

タイトルが変わった

MSX2＋をさっそく使ってみることにしましょう。

パワーONすると"MSX"のタイトルが表示されます。MSX2では画面の下からにゅーっと表示されましたが，MSX2＋では左右からスダレ上のタイトルが移動して合体し，MSXのロゴになります。

アプリケーション・ソフトがディスク内に入っていれば，そのソフトが立ちあがりますが，そうでなければBASIC3.0が立ちあがります。



▲MSXのタイトル文字のでかたが変わった。水平スクロールを利用している

漢字入力の方法

漢字入力は，キーボードから簡単に入力できますが，まずMSX2＋を漢字モードにしなければなりません。

CALL KANJI⏎

16×16ドット・ノンインターレス・モード（CALL KANJI1：12×16ドット・ノンインターレス・モード，CALL KANJI2：16×16ドット・インターレス・モード，CALL KANJI3：12×16ドット・インターレス・モードまでフォント・サイズによって選べる。また，WIDTH 40⏎とすると横20文字の漢字が表示できる)。

これで，漢字モードになります。もし通常のモードにもどすのなら，CALL ANK⏎を入力します。

漢字の入力は，CTRLキー＋スペース・キーを押すことで漢字入力モード（全角モード）に変わります。

ローマ字により，まずひらがな入力します。

すると画面下にその文字が表示されますから，漢字に変換したいときは，スペース・キーを押すことで漢字へ変換されます（文節変換)。

よければ，⏎（RETURN）キーで入力します。

文節の長さは，左右のカーソル・キーで変え，漢字候補の前後は同じく上下キーで行ないます。

入力した文字をカタカナに変換するときは，ファンクション・キーの3を押します。

英数の全角入力はファンクション・キーの1を押します。

漢字入力後は，CTRL＋スペース・キーで半角モードにもどして，プログラムを入力します。

プログラムでの漢字の利用

このように簡単に漢字がだせるようになったわけですが，プログラム中で利用するにはどうしたらいいのでしょうか？

心配はいりません。今までと同様に英数字をPRINT文で表示するように，入力した漢字が表示できます。

漢字はシフトJISコードの2バイトコードで1文字が表されています。つまり，通常の半角英数字などでは，1バイトの数値で表されていたものが，2バイトで一つの漢字が表されるわけです。

よって，文字の長さを知るLEN関数では，漢字の場合，結果の半分が文字数になります。

DATA文での利用は，漢字を普通

《リスト1》漢字を表示するサンプル・リスト

```
1 'ex1
10 CALL KANJI3
20 WIDTH 40
30 PRINT"今度の休みはキャンプに行きます。"
40 END

run⏎
今度の休みはキャンプに行きます。
```

（10行：漢字モードにする／20行：漢字横に20文字表示させる／30行：漢字変換させたものをPRINT文中に入れるだけ／実行結果：ちゃんと漢字が表示されます）

《リスト2》漢字を変数に代入，漢字の文字数を表示するサンプル・リスト

```
1 'ex2
10 CALL KANJI3
20 WIDTH 40
30 A$="元気"
40 PRINT A$,LEN(A$);"文字"
50 END

run⏎
元気          4 文字
```

（30行：漢字を文字変数に入れる／40行 A$：漢字の表示／LEN(A$)：漢字の入った文字列の文字数を入れる／元気：A$の内容／4 文字：漢字2文字だけど，倍の4文字の結果となった。漢字1文字で2バイト使われるため）

《リスト3》漢字コードを調べるサンプル・リスト

```
10 'ex3
20 CALL KANJI3
30 WIDTH 40
40 A$="元気"
50 PRINT A$,LEN(A$);"文字"
60 PRINT
70 FOR A=1 TO LEN(A$)
80 PRINT HEX$(ASC(MID$(A$,A,1)))
90 NEXT
100 END

run⏎
元気          4 文字

8C
B3
8B
43
```

（40行：アスキーコードを調べるための文字列を入れる／70行：文字列1文字目から文字列の終わりまでループする／80行：文字列のアスキーコードを16進数で表示する，HEX$：16進数で表示，ASC：アスキーコードに変換，MID$：文字列から1文字取出す／8C B3：元⇦シフトJISコード8CB3H，8B 43：気⇦シフトJISコード8B43H，16進のアスキーコードが表示される／2バイトで1文字（このコードはシフトJISコードです））

《リスト4》漢字コードが入っていれば漢字として表示するサンプル・リスト

```
10 'ex4
20 CALL KANJI3
30 WIDTH 40
40 A$=CHR$(&H8C)+CHR$(&HB3)+CHR$(&H8B)+CHR$(&H43)
50 PRINTA$
60 END

run⏎
元気
```

（20行：漢字モードにする／40行：1バイトごとキャラクタにする，"元"のシフトJISコード（8CB3H），"気"のシフトJISコード（8B43H）／実行結果：シフトJISコードで入っていれば漢字として表示してくれる）

《リスト5》INPUT文中で漢字を使ったサンプル・リスト

```
10 'ex5
20 CALL KANJI3
30 WIDTH 40
40 INPUT"あなたの名前を入れてください";N$
45 PRINT
50 PRINT N$;" さんでしたか？"
60 PRINT"最近顔を見ませんでしたが"
70 PRINT"元気でしたか？"
80 END

run⏎
あなたの名前を入れてください?水虫仮面⏎
水虫仮面 さんでしたか？
最近顔を見ませんでしたが
元気でしたか？
```

（40行：INPUT文中でも漢字が使える／INPUT文の実行結果／漢字モードにして漢字を入力する（漢字で入力できる）／入力した漢字が表示されている）

《リスト6》データに漢字を使ったサンプル・リスト

```
10 'ex6
20 CALL KANJI3
30 WIDTH 40
40 '
50 READ A$
60 IF A$="end" THEN END
70 IF A$<>"#" THEN PRINT A$; ELSE PRINT
90 GOTO 50
100 DATA マイコン,BASIC
110 DATA マガジン,#,電波,新聞社
120 DATA "end"

run
マイコンBASICマガジン
電波新聞社
```

（50～90：データ文を読んで表示する部分 もしデータ中に"#"があれば改行"end"で終了）
（100～110：漢字混じりのデータ文（全角のデータ））
（実行結果：漢字データを読んでちゃんと表示している）

《リスト7》ミニ・ワープロ・プログラム（これだけでワープロになる）

```
10 'ex7
20 CALL KANJI3:WIDTH 40
30 PRINT"漢字入力は、[ctrl]+[space]ｷｰで"
40 PRINT"漢字モードにしてから入力してください"
50 PRINT
60 '
70 A$=INPUT$(1)
80 IF A$=CHR$(13) THEN PRINT
90 PRINT A$;
100 GOTO 70
run
漢字入力は、[ctrl]+[space]ｷｰで
漢字モードにしてから入力してください

今日の天気は快晴です。
編集部に行くつもりです。
```

（20：漢字モードにする）
（70：キーボードからの1文字入力）
（80：CR（↵）キーのとき改行する）
（70～100：ミニワープロルーチン）
（90：入力した文字列の表示）
（実行結果：キーボードから自由に文章が入力できる）
（カーソルキーで自由に文字を入れる場所が変えられる。ただし，BSやDELキー，INSはプログラムしていません）

の文字同様に並べればOKです。読み込みは当然文字変数になります。

プリンタへの印字，プリンタが漢字プリントであれば，LPRINTでそのまま漢字が印字でき，LLISTでは，プログラム中に漢字があっても，プログラム同様に印字されます。

そのほかの新命令

水平，垂直スクロールの命令として"SET SCROLL"命令が，YJKフォーマット（1.9万色表示）のサポートにSCREEN10（指定された色をパレット番号と見なして，BASICが自動的にアトリビュート・ビットを操作する），SCREEN11（アトリビュート付きYJK），SCREEN12（フルYJK）が追加になりました。

SCREEN11と12では，指定された色は単なるデータと見なされるのでYJKデータを直接操作できます。

《第1表》MSX2＋の機能比較表

	Audio	Video	システムソフト
MSX_2	現PSG(AY-3-8910) 8オクターブ3重和音 および1効果音	9938 テキスト80文字×24行 512/256ドット×212/192ドット 8スプライト/ライン32/面 512色中16色，256色同時	MSX BASIC 2.0 (BASIC 漢字未対応)
MSX_{2+}	FM音源(OPTION) ● 8オクターブ9重和音 もしくは ● 8オクターブ6重和音+5リズム (内蔵メロディー64音色) (リズム音5音色) PSGとの同時発声可能	9958 ● 水平スクロール ● Y.J.K. 方式カラー静止画像表示 (19268色同時表示)	MSX BASIC 3.0 ● V9958対応 ● 日本語対応 ● FM音源対応

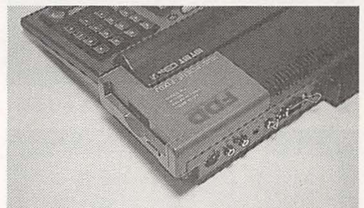
MSX_2，MSX_{2+}共にRAM128K以上搭載のFD付きマシンにはMSX-DOS2を採用。
MSX_{2+}は第一水準漢字ROMを内蔵する。

MSX2+の機種がドーッとでるぞ！

新仕様を採用したMSX2＋パソコンが各メーカーから新発売になります。

ソニーからはHiT BiT"HB-F1XDJ（価格69,800円）"，松下（パナソニック）からA1WX"FS-A1WX（価格69,800円）"とA1FX"FS-A1FX（価格57,800円）"そして三洋からWAVY70FD"PHC-70FD（価格64,800円）"です。楽しみですね。

つぎに，各それぞれの特徴をメインに紹介してみましょう。



▲フロッピーディスク1台付き

ゲーム・プログラミング・パソコン登場！

ソニー HB-F1XDJ（価格69,800円）発売日:10月21日



ソニーのMSX2＋は，ディスク1ドライブ付きのF1XDにMSX2＋の機能を付加した形になります。

MSX2＋の仕様である，日本語処理機能，FM音源内蔵，1.9万色表示，横スクロール機能は内蔵されています。

F1XD同様に，フロントパネルには連射機能，スピードコントローラー，ポーズ機能，10キーに2DDディスク・ドライブ1台が内蔵されています。

XDJの特徴として，ゲーム作りに欠かすことのできない，各種のエディタソフトがまとめられたディスクと，ゲーム・プログラムの基本部分が納められた（ディスクにソフトが入っている）マニュアルも添付されています。



▲スピコン，連射ターボもちゃんと付いている

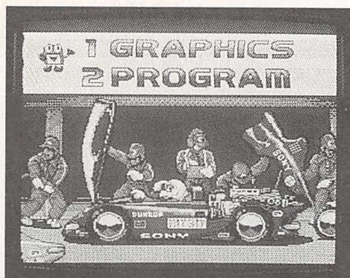
これを読みながらエディタ・ソフト

《第2表》ＭＳＸ／ＭＳＸ２／ＭＳＸ２＋の仕様比較表

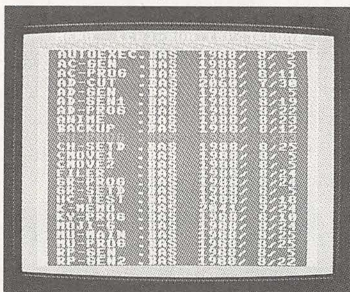
項目		MSX	MSX 2	MSX 2 ＋
CPU／速度		Z80／3.58MHZ	⇦	⇦
メインメモリ容量(RAM) (仕様／実勢)		16KB (8KB～64KB)	64KB (64KB～4MB)	64KB～ ⇦
システムプログラム容量(ROM)		32KB(MSX BASIC Ver1.0)	48KB(MSX BASIC Ver2.0)	96KB(MSX BASIC Ver3.0)
DOSプログラム容量(ROM)		16KB	⇦ 48KB(DOS2)	⇦ ⇦
画面表示機能	ビデオメモリ容量(VRAM)	16KB	128KB	⇦
	最大画面解像度(横×縦)	256×192	512×424	⇦
	最大同時表示色数	16色	256色	19268色
	縦スクロール機能	無し	有り	⇦
	横スクロール機能	無し	無し	有り
オーディオ機能		PSG	PSG MSX-AUDIO(オプション)	⇦ ⇦ MSX-MUSIC(オプション)
日本語処理	漢字ＲＯＭ	オプション	⇦	JIS第一水準標準
	漢字表示機能	アプリケーションによる	⇦	最大40字×24行
	漢字入力機能	アプリケーションによる	⇦	単漢変換標準･MSX-JE対応
通信機能	RS-232C	オプション	⇦	⇦
	モデム(300/1200BPS)	オプション	⇦	⇦

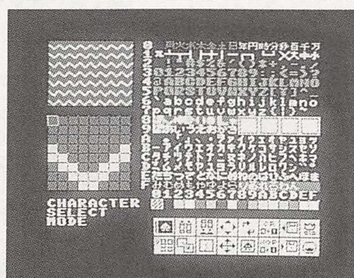


▲各インジケータ部

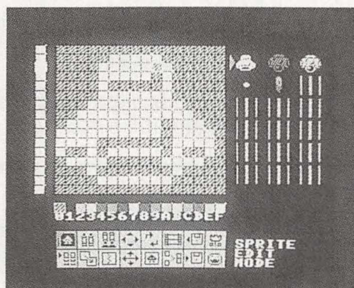


▲ゲーム・プログラミング・ツール立ちあげ画面

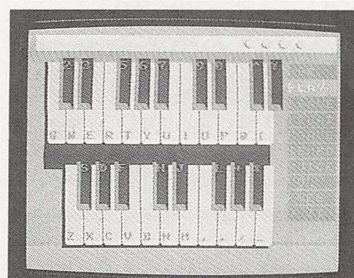

▲メニューで2を選択，ＢＡＳＩＣファイラー画面



▲キャラクターフォント・エディタ画面



▲スプライト・エディタ画面


▲ＦＭ音源ミュージック・エディタ画面

を駆使して，キャラクターやスプライト・パターンそして背景画を作り，動作させるプログラムを加えればオリジナル・ゲームが作れます。

エディタ・ソフトには，スプライト・エディタ，グラフィック・キャラクタ・エディタ，グラフィック・エディタ，FM音源ミュージック・エディタなどがあります。

添付されているディスクを入れリセットを押すと，ゲーム・プログラミング・ツールが動きだします。

1を押せばグラフィックのエディタが動作し，2のプログラミングを選べば，ディスク内のファイルが一覧表になって表示されます。

このときカーソル・キーで目的のソフトを指定し，リターン・キーを押せば各種のエディタ・ソフトが立ちあがります。

●ワープロとして楽しめる

松下 FS-A1WX（価格69,800円）
発売日：10月21日



松下（パナソニック）からは，ＭＳＸ２＋にワープロ・ソフトを内蔵した“Ａ１　ＷＸ”がでます。

ＪＩＳ第一水準漢字ＲＯＭと第二水準ＲＯＭも内蔵しているので，特殊な人名も問題なく入力できます。

キーボードは，ワープロとして利用できるようにワープロの操作内容がキートップに書かれています。

連射機能，２ＤＤ3.5インチディスク１台内蔵，ゲームで迫力ある音が楽しめるFM音源も内蔵されています。

ワープロ・ソフトの利用は，前面パネルの内蔵ソフト［入る／切る］スイッチを入る側にして，リセット・スイッチを押せばワープロがスタートします（添付されているシステム・ディスク



▲ワープロをメインにしたキーボード



▲内蔵ソフトON／OFFスイッチ，リセット・ボタンは前面にある



▲各インジケータ部



▲内蔵ソフトON時の起動画面

1を入れておく）。

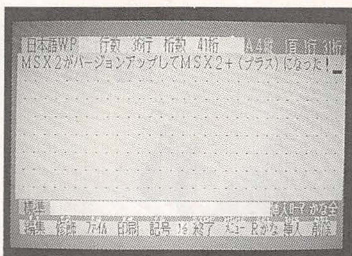
ワープロには，初級コース（キー操作内容が画面上部に表示される）もあって，ワープロに不慣れな人も安心して利用できます。

ワープロの他にちょっとしたデータベースとして利用できる，住所録や名刺帳，そしてビデオなどのタイトル印字に利用できるプリント・クラブなどがあります。

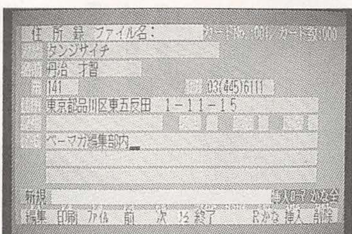
ちょっと残念なのですが，BASIC中で利用する漢字変換の方法とワープロ中での方法が異なっています。できれば，BASIC中の変換方式に統一してほしかったです。

なんとなく，ワープロの変換操作（確定，部分確定）の操作が面倒です。

他にディスクの管理が行なえるディスクツールや絵を描くためのグラフィックツール，そして1.9万色の自然画デ



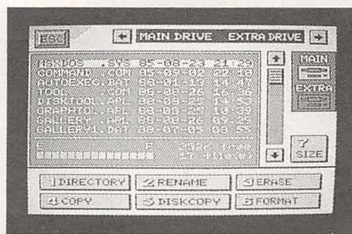
▲ワープロ標準を選んでみる



▲住所録を選んでみる

モなどが入ったディスクも添付されています。

また，3.5インチ2DDディスク1台内蔵し，JIS第一水準漢字ROM内蔵のスタンダードMSX2＋“A1FX（価格57,800円）”も発売されま



▲付属ディスクには便利なディスク・ツールもある



▲松下“FS－A1FX”

す。

連射機能やポーズスイッチが付いてゲームもバッチリです。グラフィック・ツールやディスク・ツールが内蔵されたディスクソフトも添付されています。なお，FM音源は搭載されていません。オプションです。

●BASICプログラムが15～20倍も早くなる!?

WAVY70FD（価格64,800円）発売日：11月4日予定

三洋



三洋からは，BASICプログラムの実行速度をあげることのできる“BASICコンパイラ”を内蔵したMSX2＋パソコン“WAVY70FD”が発売になります。

BASICコンパイラというのは，インタプリタ形式で実行されるBASICプログラムをマシン語に変換しマシン語のスピードで高速に実行しようというものです。

このBASICコンパイラは，実数型であるため計算にも利用でき，膨大な数の計算や高速を要求されるゲーム，3D表示のコンピュータ・グラフィックスなどに威力を発揮します（コンパイルできない関数やコマンドがあります）。

仕様としては，3.5インチ2DDディスク1台を前面に内蔵，JIS第一水準漢字ROMを内蔵し漢字BASICに対応しています。

また，1.9万色表示や横スクロール，そして，FM音源も利用できます。連射コントローラやポーズスイッチも付いていますよ。

●このように，各社いろいろと楽しいMSX2＋を登場させてきました。

欲を言えばZ80のクロック・スピードを現在の4MHzから8MHzへと変更して，スピード・アップを実現してほしかったです。PCで言うならFHのように。

まあ，今後が楽しみのMSXです。

エレクトロニクスショー'88でMSX2＋を実際に見てみよう

この秋最大の，最先端技術が一堂に会した，「エレクトロニクスショー'88」が，10月6日(木)から6日間，開催されています。なお，一般公開日は，9日(日)～11日(火)ですので，まだ間に合いますよ。

このショーでは，今回紹介した，MSX2＋仕様の新製品が出品されているそうですから，時間のある人は，行ってみる価値はありそうです。ソニー，松下，三洋のブースへ急げ！

一般公開日：10月9日(日)～11日(火)
開場時間：10：00～17：00
入場料：1人500円
会場：東京・晴海会場（東京駅より晴海行き送迎バスがでています。または，浜松町駅下車，海上バスにて晴海行きに乗ってください）

緊急レポート

16ビットCPU搭載の セガ ゲームマシン メガドライブ登場



丹治佐一

なんと！セガから16ビットCPUを搭載したゲームマシン『メガドライブ（SEGA MEGA DRIVE)』が発表になりました。

CPUに68000を採用し，3D（立体）シミュレーションにも対応する高速処理と，よりビジュアル化した画面とステレオ・サウンドゲームが楽しめるというものです。価格は，これまた驚きの21,000円！同社のマスターシステムより安価なのです。63年10月29日から発売となっています。たのしみ！たのしみ！

ツインCPU

セガでは，マークIIIやマスターシステムのCPUとして8ビットのCPUである“Z80”が使われてきました。

シューティング・ゲームではなんと言ってもスピード感が必要です。複雑になっている現在のゲームでは，8ビットCPUの能力で，これ以上の高速処理が不可能になってきたわけです。

そこで，『メガドライブ』では，ツインCPUとし，メインCPUに16ビットの68000を使い，サウンドやパッドの内容を読み込んだりする処理にZ80が使われています（サウンドなどの管理にメインCPUのスピードが侵されない，メインCPUからもサウンド機能がアクセスできる）。



▲本体手前には，ヘッドホン・レベル調整ツマミ，ONにしたときゲームソフトが抜けなくなるロック機構付きの電源スイッチ，そしていままで付いていなかった〝リセット〟スイッチも新たに付いた

2重スクロール

気になるグラフィック機能ですが，独立したスクロール画面を，2画面を同時に表示でき，別々にスクロールできる機能が付きました（ツイン・スクロール機能，上下左右分割）。

このため，手前と奥との表示を別々にスクロールさせ，遠近感のある画面が表示できます。また，分割してスクロールも可能なため，スロットマシンのロールがくるくる回るような表示も簡単にできるようになったわけです。

また，新たに“ウインドウ”という窓が自由に画面中に広げられるようになりました。ロールプレイング・ゲームの画面などでは，動きのある画面中にメッセージ画面が表示されるということがありますが，スプライトを駆使しなくてもウインドウによって簡単にメッセージや別画面が表示できるようになったのです。

色数は，マスターシステムで64色がメガドライブでは，RGB各色に3ビット重み（8階調）を付け，512色の表示が可能です。

ドット数が，330×224ドット（業務用ゲーム機と同様）プログラマブルで，画面のドット数が必要なかったり，高速性が要求されるときは，256×192ドット（マスターシステム画面サイズ）にするということも可能です。

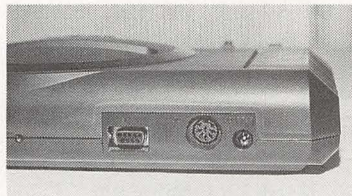
スプライト数は，2048パターンあり，RAMでパターンを持っているため，外部からの読み込みでパターン数も増やせます。1画面中に表示できるスプライトの数が80個（マスターシステムでは64個），1ライン中には20個（マスターシステムでは8個）まで並べて表示できます。パターン・サイズは，8×8から32×32でソフト・コントロールが可能。



▲パッドは3トリガとなって独特の形になった。スタート・スイッチ兼用のポーズボタンも付いている

このスペックをみてもキャラクターが豊富に使え，そして，ちらつきを気にせずに，デカキャラを数多く動き回らせることが可能になっていることがわかります。

発表会場では，スペースハリアーがマスターシステムとメガドライブで動作していましたが，メガドライブではその立体感とスプライト表示の自然さそしてカラフルな画面に驚かされました。まるで業務用のゲーム機のようです。



▲後部には，拡張端子（Dサブ9ピン）とAV端子（RGB出力，ビデオ出力）そしてACアダプタ端子がある



▲本体前面には，ゲームパッドなどが接続できる端子が２個装備され，前面左側にステレオ出力のヘッドホン端子も付いている



▲16ビットＣＰＵ 68000 搭載したセガ“メガドライブ”。拡張端子を利用して２インチＦＤＤを接続したところ。ゲームソフトなどがロード・セーブできる

PCMサウンド!

ゲームを盛りあげるのにはやはりサウンドのパワーが必要です。

メガドライブでは，音源専用のカスタムＬＳＩを採用し，ＰＳＧ（３音）＋ノイズ（１音），ＦＭ音源（６音）に加え音声や擬音の発生に便利なＰＣＭ音源（１音）の合計10重和音＋１ノイズがだせます。ＦＭ音源は，マスターシステムでも採用されていましたが制約のあるもので３音しかだせませんでした（ＰＳＧなどを加えて，合計９音まで）。

ＡＶ出力はモノラルですが，本体前面にステレオのヘッドホン端子がありゲーム・サウンドがステレオで楽しめるのです。

左右に移動すれば音も左右に移動するとか，敵の発射してくる弾も左右敵の方向から聞こえてくるというわけです。

発表会場では，ボディソニックを接続し“体感ゲーム”？もデモッていました。

FDDも接続できる

本体や拡張性について話しましょう。外見はＣＤＲＯＭを搭載しているようですが，その上部からカートリッジを差し込みます。以前のマスターシステムなどのソフトを利用するためのアダプタや，ＲＧＢ出力のアダプタも発売されるようです。

ゲームパッドは，３トリガボタンとなり，スタート（ポーズボタン）も付いています。本体には，パッド端子が二つでています（タッチパッドやフルキーボードも接続できる）。

本体手前には，ヘッドホン・レベルやいままで付いていなかった“リセット”スイッチが付きました。

後部には，９ピンＤサブの拡張端子と，側面にはすべてのＣＰＵ信号がでているという端子がでています。

ここに，２インチのＦＤＤ（フロッピーディスク・ドライブ）などが接続できます。さらに，電話回線を利用して通信を行なうモデム（1200ボー全二重）も接続できるようです。これを使って，離れた友達と同じゲームソフトを同時に楽しめるわけです。たとえば野球ゲームも自分が守備画面で離れた友達が攻撃画面というのも実現できそうです。

16ビットＣＰＵのパワーをフルに生かした楽しいゲームの登場が楽しみです。

発売予定のゲーム・タイトルは下の表のようになっており，今後１年間には25タイトルを予定しているそうです。すでに完成している『獣王記』『スペースハリアーII』『スーパーサンダーブレード』は，４メガＲＯＭ，各5,800円となっています。

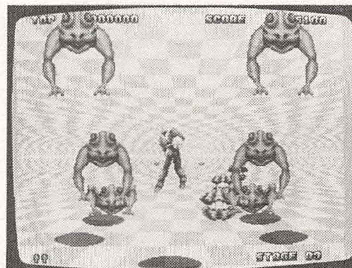
これらのゲームに関しては，12月号の「スーパーソフト・コーナー」で特集しますので，お楽しみに!!

発売予定ソフト

年内	獣王記 スペースハリアーII スーパーサンダーブレード アレクの天空魔城
1～2月	おそ松くん ファンタシースターII スーパー大戦略
3～4月	スーパーリーグ(仮称) スーパーサッカー(仮称) ランボーIII 対戦ベースボール(仮称)



▲前面のパッド端子を利用して，フルキーボードやタッチパッドも接続可能。ゲームマシンとしても，その拡張性に優れている



▲スペースハリアーIIの画面

キミのパソコンを活かすプリンタはこれだ!! その②

——印字サンプル付き，プリンタ紹介——

丹治 佐一

先月号では，プリンタに印字する方法を紹介しました。今月号では，ちょっとその復習をし，プリンタの紹介をしましょう。実際に印字したサンプルも載せておきますので購入時の参考にしてください。

プリンタの種類

プリンタといっても，その印字方式によっていろいろあります。

今回紹介しているプリンタは，“熱転写／感熱（サーマル）”プリンタ，“ドットマトリックス・インパクト”プリンタです。

●熱転写プリンタは，熱のでるヘッドによって，熱でインクリボンのインクを溶かし，紙に張り付けるように印字します（ほとんどの機種がインクリボンは１回使用したら使い捨て）。

ヘッド自体が熱をだすので，熱を感じる“感熱用紙（サーマル用紙）”を使うことで，熱転写リボンをはずした状態でそのまま印字できます。

熱転写プリンタは，構造が簡単であり安価であることからワープロ専用機でも多く使われています。熱による印字ですから印字音も静かです。

使用ポイントは，テスト印字の際には感熱紙（サーマル用紙）を使い（インクリボン不要），清書時に熱転写リボンと表面がとてもなめらかな熱転写用紙を使って印字すると，経費の節約にもなります。

ただ，感熱紙は熱で変色するので日光に当たらないように，保存に注意しましょう（長期保存には不向き）。

また，のり，接着剤などによっても変色しますので注意しましょう。

印字結果を保存したいときは，コピーに取ったものを保存します。

●ドット・インパクト・プリンタは，電磁石によって針のようなピンを押しだして，その先にあるインクリボンを押すことで印字します（ちょっと印字音がうるさいのが難点です）。

使用紙は通常の紙が利用でき，インクリボンはエンドレス・タイプを使用するので，コスト的にも低いのが特徴です。

印字紙の幅も大きなものが使用でき，紙の左右に穴の開いたファンフォール

MSXサーマル漢字プリンタ

SONY HBP-F1（価格44,800円）

MSXパソコン用24ドット熱転写プリンタです。

印字文字がフロント・パネルで選択することもできます。日本語ワープロなどの印字は，標準字体（明朝体）のほかに，丸みを帯びたポエム体，ペン字風のかしこ体が選べます。英数字や記号も明朝体やPOEM（ポエム）体，DECO（デコ）体が選べます。

●**印字方式**：ノン・インパクト・ドット・マトリックス／シリアル熱転写およびサーマル方式●**印字ヘッド**：24ドット縦1列，薄膜サーマル●**1行印字横ドット数**：1586●**印字速度**：700ドット／秒●**サイズ**：幅380×高さ75×奥行き210mm

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン" ←印字文字列
20  ESC$=CHR$(27):SUB$=CHR$(26)←エスケープコード、SUBコード設定
30 LPRINT ESC$;"H";A$←パイカ印字モード(10文字/インチ)
40 LPRINT ESC$;"E";A$←エリート印字モード(12文字/インチ)
50 LPRINT ESC$;"Q";A$←コンデンス印字モード(18文字/インチ)
60 LPRINT ESC$;"P";A$←プロポーショナル印字(文字により幅が異なる)
70 LPRINT SUB$;"U";A$←スーパースクリプトモード
80 LPRINT SUB$;"L";A$←サブスクリプトモード
90 LPRINT ESC$;"N";←パイカ印字モードに戻す
100 LPRINT CHR$(14);A$ ←SOコード拡大(横2倍)印字を指定
110 LPRINT CHR$(15);←SIコード拡大印字を解除
120 LPRINT SUB$;"V";A$ ←縦拡大モード
130 LPRINT CHR$(14);A$ ←SOコード(縦倍+横倍=4倍角)
140 LPRINT SUB$;"W";←縦倍解除 }4倍角解除
150 LPRINT CHR$(15);←SIコード  }
160 LPRINT ESC$;"p1";A$ ←白抜き文字
170 LPRINT ESC$;"p2";A$ ←斜体文字
180 LPRINT ESC$;"p3";A$ ←太字文字
190 LPRINT CHR$(14);   }4倍角サイズに
200 LPRINT SUB$;"V";   }
210 LPRINT ESC$;"p1";A$.←白抜き文字
220 LPRINT ESC$;"p2";A$ ←斜体文字
230 LPRINT ESC$;"p3";A$ ←太字文字
240 LPRINT ESC$;"p0";←ノーマル文字にする
250 LPRINT SUB$;"W";CHR$(15); ←通常サイズ文字
```

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マカ゛シ゛ン
```

ド紙も利用できるので，印字位置がずれることなく，定型書式の見積書や裏にのりが付いたタックフォーム紙の印字にも最適です。

プリンタによってコマンドがちがう

プリンタに文字印字を指示する他に，プリンタを制御する“制御コード”を送ることで，印字文字間隔を変えたり，文字フォントの変更やプリンタのヘッドピンを直接制御して印字(ビット・イメージ印字)させることもできます(先月号でちょっと紹介しましたね)。

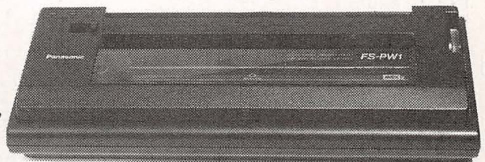
この“制御コード”はプリンタすべてが同一のコードであれば，何の問題もないのですが，メーカーや機種によりコードが異なっているのが現状です。

それは，メーカーごとの専用プリンタとして作られてきたことから，現在でもそれが色濃く残っています（いろいろなパッケージ・ソフトを見れば，そのプリンタ設定の多さでわかりますね)。

そこで，プリンタの持っている，いろいろな文字サイズやフォントを印字させてみました。

印字されるものがなるべく同じになるようにして，とくにおもしろい印字ができるときは，その印字もさせました。

[MSX]ワープロプリンタ
松下 FS-PW1 (価格49,800円)



ＭＳＸ２パソコン(ＲＡＭ128ＫＢ仕様）に接続して，日本語ワープロや住所録や名刺帳の機能そして，通常の24ドット漢字プリンタとしても利用できます。

ワープロ・インターフェース・カートリッジをＭＳＸ２パソコンに取り付け，そこにプリンタを接続します。

内蔵ソフトＯＮにしてＭＳＸ２の電源を入れて，和文ワープロが住所録，名刺帳を選べばソフトがスタートします。

●印字方式：熱転写方式（サーマルプリンタ兼用）**●印字ヘッド**：24ドット**●サイズ**：(本体)幅384×高さ75×奥行き150mm,(カートリッジ)幅110×高さ142×奥行き36mm

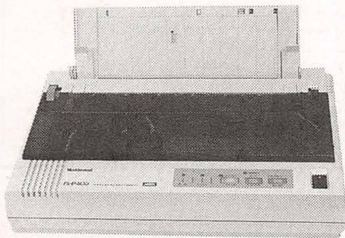
```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン" } 印字文字列
20 B$="BASIC MAGAZINE"                          }
30  ESC$=CHR$(27);SUB$=CHR$(26)← ESCコード、SUBコード設定
40 LPRINT ESC$;"H";A$ ←パイカ印字モード
50 LPRINT ESC$;"E";A$ ←エリート印字モード
60 LPRINT ESC$;"P";A$ ←プロポーショナル印字モード
70 LPRINT SUB$;"U";B$ ←スーパースクリプトモード
80 LPRINT SUB$;"L";B$ ←サブスクリプトモード
90 LPRINT ESC$;"N"; ←パイカ印字モード
100 LPRINT CHR$(14);A$ ←横倍
110 LPRINT CHR$(15); ←解除
120 LPRINT SUB$;"V";A$ ←縦倍
130 LPRINT CHR$(14);A$ ←解除
140 LPRINT SUB$;"W"; ←横倍(縦倍＋横倍＝4倍角)
```

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE

BASIC MAGAZINE
B A S I C  M A G A Z I N E / ベ ゛ ー シ ッ ク  マ ガ ゛ ジ ゛ ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
```

MSX24ドット漢字プリンタ
松下 FS-P400 (価格99,800円)



24ドット仕様のドット・インパクト漢字プリンタです。

通常の印字（ＭＳＸ規格）モードの他に，はがき印字モード，書式印字モードを持っています。

はがき印字モードは，市販の日本語ワープロ・ソフトや顧客管理ソフトなどを使って，はがきの所定の位置に印字させる機能です。

書式印字モードは，見積書や注文書などの提携書式への印字を安易にするモードで，印字開始位置をプリンタに記憶させて利用するものです。

●印字方式：ドット・マトリックス・インパクト方式，縦４列×６ブロック24ピン，吸引型**● 印字速度**：60文字／秒(パイカ高速)**●サイズ**：幅352×奥行き234×高さ78mm

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン"
20  ESC$=CHR$(27):SUB$=CHR$(26)
30 LPRINT ESC$;"H";A$ ← パイカ印字モード(10文字/インチ)
40 LPRINT ESC$;"E";A$ ← エリート印字モード(12文字/インチ)
50 LPRINT ESC$;"Q";A$ ← コンデンス印字モード(18文字/インチ)
60 LPRINT ESC$;"P";A$ ← プロポーショナルモード
70 LPRINT SUB$;"U";A$ ←スーパースクリプトモード(20文字/インチ)
80 LPRINT SUB$;"L";A$ ←サブスクリプトモード(20文字/インチ)
90 LPRINT ESC$;"N"; ←パイカ印字モード
100 LPRINT CHR$(14);A$ ← 横倍
110 LPRINT GHR$(15); ← 横倍解除
120 LPRINT SUB$;"V";A$ ← 縦倍
130 LPRINT CHR$(14);A$ ←横倍(縦倍＋横倍＝4倍角)
140 LPRINT SUB$;"W"; ← 解除
```

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン

DASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
B A S I C  M A G A Z I N E / ベ゛ ー シ ッ ク  マ ガ゛ ジ゛ ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
BASIC MAGAZINE/ベ゛ーシック マガ゛ジ゛ン
```

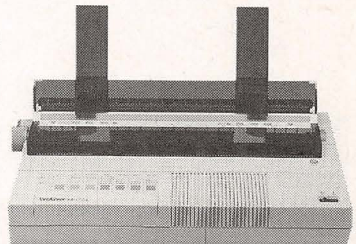
インテリジェント漢字プリンタ
ブラザー 割付名人
M-1724P (価格148,000円)

プリンタはＮＥＣのＰＣ-201シリーズに対応しています。市販ソフトなどを利用する際は，そのプリンタ名に設定します。

用紙選択がプリンタのスイッチで設定できます。用紙は，封筒（縦，横),はがき（縦，横),単票／連続が選べます。

はがき，封筒印字モードにすれば，日本語ワープロやＢＡＳＩＣで作った差出人や宛名データをプリンタに送るだけで，所定の書式ではがきや封筒に印字してくれます。

●印字方式：ドット・マトリックス・インパクト方式**●印字ヘッド**：縦２列 千鳥配列24ピン吸引型**●印字速度**：26行／分(高密度)**●サイズ**：幅512×奥行き305×高さ123mm

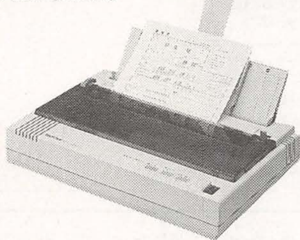


印字例

```
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/へ゛ーしっく まか゛し゛ん
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン
```

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ヘ゛ーシック マカ゛シ゛ン"
20  ESC$=CHR$(27):SUB$=CHR$(26)
30 LPRINT ESC$;"H";A$ ←高密度パイカモード(10文字/インチ)
40 LPRINT ESC$;"E";A$ ←エリートモード(12文字/インチ)
50 LPRINT ESC$;"Q";A$ ←コンデンスモード(17文字/インチ)
60 LPRINT ESC$;"P";A$ ←プロポーショナルモード(文字幅を文字ごとに変える)
90 LPRINT ESC$;"N"; ←パイカモード
100 LPRINT ESC$;"&";A$ ←ひらがな文字フォント
110 LPRINT ESC$;"$"; ←カタカナ文字フォントに戻す
120 LPRINT ESC$;"e21";A$ ←横倍角 ┐
130 LPRINT ESC$;"e12";A$ ←縦倍角 │ 文字サイズ
140 LPRINT ESC$;"e22";A$ ←4倍角  │
150 LPRINT ESC$;"e11"; ←全角     ┘
160 '
170 LPRINT ESC$;"H"; ←パイカモード
180 LPRINT ESC$;CHR$(&H91);A$ ←90°  ┐
190 LPRINT ESC$;CHR$(&H92);A$ ←180° │ 文字回転角指定
200 LPRINT ESC$;CHR$(&H93);A$ ←270° │
210 LPRINT ESC$;CHR$(&H90); ←0°     ┘
220 '
230 LPRINT ESC$;CHR$(&H80);A$ ←縦18×横12ドット ┐
240 LPRINT ESC$;CHR$(&H81);A$ ←20×13ドット     │
250 LPRINT ESC$;CHR$(&H82);A$ ←22×14ドット     │
260 LPRINT ESC$;CHR$(&H83);A$ ←24×15ドット?    │
270 LPRINT ESC$;CHR$(&H84);A$ ←26×17ドット     │
280 LPRINT ESC$;CHR$(&H85);A$ ←28×18ドット     │
290 LPRINT ESC$;CHR$(&H86);A$ ←30×20ドット     │ 文字サイズ指定
300 LPRINT ESC$;CHR$(&H87);A$ ←32×21ドット     │
310 LPRINT ESC$;CHR$(&H88);A$ ←34×22ドット     │
320 LPRINT ESC$;CHR$(&H89);A$ ←36×25ドット     │
330 LPRINT ESC$;CHR$(&H8A);A$ ←38×25ドット     │
340 LPRINT ESC$;CHR$(&H8B);A$ ←40×26ドット     │
350 LPRINT ESC$;CHR$(&H8C);A$ ←42×28ドット     ┘
```

インテリジェント漢字プリンタ
ブラザー割付名人
(価格99,800円) **M-1024IIF**



富士通FM－7／77シリーズに対応したプリンタです。

このプリンタには三つのモードがあり，標準(MB27411)モード，はがき印字モード，書式印字モードがあります。

標準モード（電源をONにするだけ）で富士通プリンタMB27411と同じ制御コードを受け付けます。つまり，MB27411を使用するソフトがそのまま利用できるわけです。

同じ仕様でPC，X1，MSX対応のM－1024IIP／Xも発売されています。

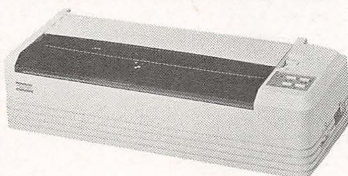
●印字方式：ドット・マトリックス・インパクト方式**●印字ヘッド**：縦4列×6ブロック，24ピン吸引型**●印字速度**：約18行／(高密度)**●サイズ**：幅352×奥行き234×高さ78mm

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガ ジ ン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガ ジ ン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ ジ ン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガ ジン
BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ ジ ン
BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ ジ ン
```

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ ジ ン"
20  ESC$=CHR$(27):FS$=CHR$(28)
30 LPRINT FS$;"(`p"; ←高速印字モード指定
40 LPRINT ESC$;"[30;18 G";A$ ←パイカモード
50 LPRINT ESC$;"[30;15 G";A$ ←エリートモード
60 LPRINT ESC$;"[30;10 G";A$ ←コンデンスモード
70 LPRINT FS$;"(`q"; ←高密度印字モード
80 LPRINT FS$;"T";A$ ←プロポーショナルモード
90 LPRINT FS$;"U"; ←プロポーショナルモード解除
100 LPRINT FS$;"N";A$ ←スーパースクリプトモード
110 LPRINT FS$;"P";A$ ←サブスクリプトモード
120 LPRINT FS$;"Q"; ←解除
130 LPRINT ESC$;"[100;200 B";A$ ←横倍 ┐
140 LPRINT ESC$;"[200;100 B";A$ ←縦倍 │ 拡大文字
150 LPRINT ESC$;"[200;200 B";A$ ←4倍角 │
160 LPRINT ESC$;"[100;100 B";A$ ←全角 ┘
```

カラー漢字熱転写プリンタ10
富士通
(価格80,000円) **FMPR-204**



1／180インチピッチ，24ドット×1列のサーマル・ヘッドを使い鮮明な印字ができます。

3色カラーリボンを使えばカラー印字も可能です。JIS第一水準，第二水準漢字ROMを標準装備。

印字は，漢字，ANKおよびその拡大，アンダーライン，罫線接続，ANKのスーパー／サブ・スクリプト，縮小印字が可能です。もちろんグラフィック印字も可能です。また，最大188字までの任意のパターンが登録できます。

●印字方式：熱転写および感熱方式**●印字ヘッド**：縦24エレメントで文字を他の2エレメントでアンダーラインを印字**●1行印字横ドット数**：1440ドット／行（倍密度イメージ）**●印字速度**：40文字／秒（高速漢字モード）**●サイズ**：幅360×奥行き150×高さ84.5(突起物を除く)

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガ ジ ン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガ ジ ン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ-シック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ シ゛ ン
BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ ジ ン
```

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベ -シック マガ ジ ン"
20  ESC$=CHR$(27):FS$=CHR$(28)
30 LPRINT FS$;"('p"; ←高速印字モード
40 LPRINT ESC$;"[30;18 G";A$ ←パイカモード
50 LPRINT ESC$;"[30;15 G";A$ ←エリートモード
60 LPRINT ESC$;"[30;10 G";A$ ←コンデンスモード
70 LPRINT FS$;"('q"; ←高密度印字モード
80 LPRINT FS$;"T";A$ ←プロポーショナルモード
90 LPRINT FS$;"U"; ←解除
100 LPRINT FS$;"N";A$ ←スーパースクリプトモード
110 LPRINT FS$;"P";A$ ←サブスクリプトモード
120 LPRINT FS$;"Q"; ←解除
130 LPRINT ESC$;"[100;200 B";A$ ←横倍角 ┐ 拡大文字
140 LPRINT ESC$;"[100;100 B";A$ ←全角   ┘
```

漢字プリンタ10

富士通
(価格128,000円) FMPR-302

印字速度は1秒間に日本語(漢字)で40文字, 英数などANKが120文字印字できます(漢字倍速モードで80文字/秒)。

正逆方向の最短印字を行ない, 印字中に新しいデータを受信する疑似ダブルバッファを採用し, 印字処理時間の短縮をはかっています。



漢字は, JIS第一, 第二水準漢字の印字が可能で, 印字モードは拡大, アンダー・ライン, 罫線接続, ANKのスーパー/サブ・スクリプト, 縮小印字が可能です。グラフィック印字も可能です。パターン登録は188文字可能。

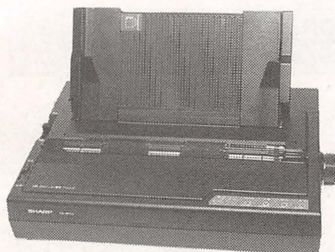
●印字方式: 24ワイヤードット・マトリックス**●印字ヘッド**: 24ピンヘッド**●サイズ**: 幅360×奥行き275×高さ80mm

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
[illegible]
[illegible]
```

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン"
20  ESC$=CHR$(27):FS$=CHR$(28)
30 LPRINT FS$;"(`p";          ← 高速印字モード
40 LPRINT ESC$;"[30;18 G";A$  ← パイカモード
50 LPRINT ESC$;"[30;15 G";A$  ← エリートモード
60 LPRINT ESC$;"[30;10 G";A$  ← コンデンスモード
70 LPRINT FS$;"(`q";          ← 高密度モード
80 LPRINT FS$;"T";A$          ← プロポーショナルモード
90 LPRINT FS$;"U";            ← 解除
100 LPRINT FS$;"N";A$         ← スーパースクリプトモード
110 LPRINT FS$;"P";A$         ← サブスクリプトモード
120 LPRINT FS$;"Q";           ← 解除
```

熱転写カラー漢字プリンタ シャープ CZ-8PC3 (価格65,800円)



24×24ドットの漢字印字のほかに, カラー・インクリボンを使用して7色カラー印字も可能なプリンタです。

第一水準, 第二水準漢字の印字ができます。用紙は, B5縦からB4縦サイズの単票用紙のほかに, はがきも使用できます。セミ・オートローディング機構により給紙も簡単。

インクリボンは, 往復使用により長寿命(リボンカセット式でリボンのみの交換可能)。

●印字方式: 熱転写方式**●印字速度**: 漢字40文字/秒, ANK60文字/秒(パイカ)**●サイズ**: 幅390×奥行き300×高さ97mm

印字例

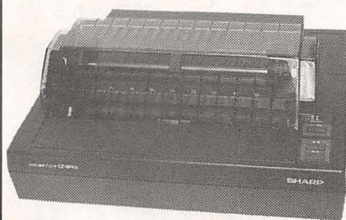
```
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン

BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
```

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン"
20  ESC$=CHR$(27):SUB$=CHR$(26)
30 LPRINT ESC$;"R";A$     ← パイカ文字
40 LPRINT ESC$;"E";A$     ← エリート文字
50 LPRINT ESC$;"Q";A$     ← 縮小文字
60 LPRINT ESC$;"R";       ← パイカ文字に戻す
70 LPRINT ESC$;"!";A$     ← 強調印字
80 LPRINT ESC$;CHR$(34);  ← 解除
90  LPRINT ESC$;"s1";A$   ← スーパースクリプト文字
100 LPRINT ESC$;"s2";A$   ← サブスクリプト文字
110 LPRINT ESC$;"s0"      ← 解除
120 LPRINT CHR$(14);A$    ← 横倍(SOシフトアウト)
130 LPRINT CHR$(15);      ← 解除(SIシフトイン)
140 LPRINT SUB$;"V";A$    ← 縦倍
150 LPRINT CHR$(14);A$    ← 横倍(縦倍+横倍→4倍角)
160 LPRINT SUB$;"W";      } 4倍角解除
165 LPRINT CHR$(15);      }
170 LPRINT ESC$;"q";CHR$(1);A$  ← 袋文字     }
180 LPRINT ESC$;"q";CHR$(2);A$  ← 影文字     } 文字スタイルの選択
190 LPRINT ESC$;"q";CHR$(3);A$  ← 袋影付文字 }
200 LPRINT ESC$;"q";CHR$(0);A$  ← 標準文字   }
```

24ピン漢字プリンタ

シャープ
(価格89,800円) CZ-8PK9



24ピンドット・マトリックス・インパクト・プリンタで, 漢字, 英数字, ひらがな, カタカナ, スーパー/サブ・スクリプト文字などが印字できます。

JIS第一, 第二水準漢字ROMを装備しています。はがきへの印字も可能です。

セミ・オートローディングにより単票用紙の給紙も便利です。ファンフォールド紙を印字するためのトラクタ・ユニットは標準装備されています。

●印字方式: インパクト・ドットマトリクス**●印字ヘッド**: ピン数24**●印字速度**: 漢字32文字/秒, パイカ50文字/秒**●サイズ**: 幅415×奥行き320×高さ155mm

印字例

```
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン

BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン
```

```
10 A$="BASIC MAGAZINE/ベーシック マガジン"
20  ESC$=CHR$(27):SUB$=CHR$(26)
30 LPRINT ESC$;"R";A$     ← パイカ文字
40 LPRINT ESC$;"E";A$     ← エリート文字
50 LPRINT ESC$;"Q";A$     ← 縮小文字
60 LPRINT ESC$;"R";       ← パイカ文字に戻す
70 LPRINT ESC$;"!";A$     ← 強調文字
80 LPRINT ESC$;CHR$(34);  ← 解除
90  LPRINT ESC$;"s1";A$   ← スーパースクリプト文字
100 LPRINT ESC$;"s2";A$   ← サブスクリプト文字
110 LPRINT ESC$;"s0"      ← 解除
120 LPRINT CHR$(14);A$    ← 横倍(SOシフトアウト)
130 LPRINT CHR$(15);      ← 解除(SIシフトイン)
140 LPRINT SUB$;"V";A$    ← 縦倍
150 LPRINT CHR$(14);A$    ← 横倍(縦倍+横倍→4倍角)
160 LPRINT SUB$;"W";      } 4倍角解除
165 LPRINT CHR$(15);      }
170 LPRINT ESC$;"q";CHR$(1);A$  ← 袋文字     }
180 LPRINT ESC$;"q";CHR$(2);A$  ← 影文字     } 文字スタイルの選択
190 LPRINT ESC$;"q";CHR$(3);A$  ← 袋影付文字 }
200 LPRINT ESC$;"q";CHR$(0);A$  ← 標準文字   }
```

短期集中連載 君のパソコンでLET'S PLAY！



コンピュータ・ミュージック

最新音楽ソフトの互換性と実情は？

その⑥

バブリン鉄男

最新情報はこれだ!!

「秋深し，隣は何をするひとぞ」秋になると夜が長くなって，音楽を作るのにも最適な季節。そこで今回はその音楽を作るのに便利な各社からのソフトについて話をしましょう。

ただ，その前に，これから発売されるであろうソフトについても少し話をしておきます。

ジャーン！　X68000 用についにMIDIのインターフェースが発売になりそうです。そして，そのMIDIを使った音楽ソフトもサンリース（プロのミュージシャン用のレンタル，シンセサイザなどの音楽用機器のオペレート会社）というところで作っているようです。仕様はローランドからでた音源モジュールMT32（“ミュージくん”などもこの機種対応）対応になっているとのことです。また電波新聞社からはＭＳＸ用の音源用インターフェースが発売されることが決まりました。このニュースもくわしいことが決まりしだい紹介しましょう。

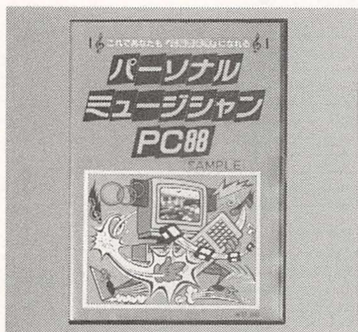
互換性の問題は？

さて，各社から次々にでてくるソフトですが，どこのソフトがどこのソフトと互換性があるのでしょうか？　これは重要な問題です。各ソフトの機能を話す前にこの話をすると，まずMIDI用にでているソフトで一番オーソドックスなものにカモンミュージックのソフトがあります。このソフトはローランドがかつてだしていたMCP, MRC シリーズやMC8,MC4 といったシーケンサ（音楽専用コンピュータ）の内蔵ソフトの考えかたを発展させたものです。考えかたは簡単で，各音程や音符の長さを数値化して入力していきます。

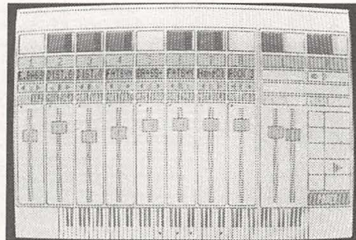
●音符の長さだったら
♩＝24とかりに決め
♪だったら24の二分の一で12
逆に♩だったら倍の48
●音程だったら
ドを24というふうに決めると
半音下のシは23
１音上のレは26
というふうに決めていく方式です。

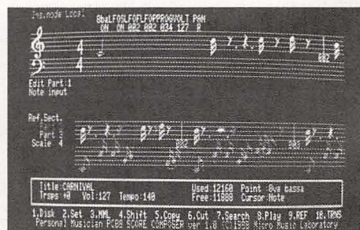
そして，現在カモンの方式と互換があるのは，もちろんカモンの各ソフトがそうですが，もともと，ローランド的発想でソフト自体が作られていますから，ローランドのMC500（シーケンサ）シリーズ，今回発売になった神谷スタジオの“レクリエ・プラス”などもそうです。実際にプロのミュージシャンなどは，自宅ではカモンミュージックの“RCP”などのコンポーザ・シリーズを使い作／編曲をして，ライブ・ステージなどでは，そこで作ったデータをMC500 に移して，使っているという人もいます。

そして，もう一つの互換性のある方式が，ローランドの出した“ミュージくん”（音源モジュールMT32とMPU-PC98とソフトが一体になっている）とダイナウェアから発売になった“バラード”です。もともと,”ミュージくん”のソフト自体はダイナウェアによって作られたものですから，互換性のほうもキチンとできています。



《写真1》“パーソナル・ミュージシャンPC88”


《写真2》グラフィック・プレーヤー



《写真3》スコア・コンポーザー・モード

最新ソフトの機能はいかに？

まず最初に紹介するのが、ミュージック・ネットワーク(PC-VAN 上にあるシグもやっている）の作った“パーソナル・ミュージシャンPC88”(写真1)ですが，これはNEC のサウンド・ボードIIやADPCM(サンプリング機能)のチップ88MA, FA, VA2/3 に対応してるスタンド・アローン・ソフトです。各モードの説明をすると

●グラフィックプレーヤー

再生専用８トラック・テープレコーダの形をとったモードで，左右，センターどの位置で音を鳴らすかというパンポットや音色，音階，音量などの表示をする画面です(写真２)。

●スコアコンポーザー・モード

譜面入力モードとMML入力モードがあり，各譜面とMML の二つの方法で入力することができます(写真3)。

●リズムパターン・エディタ・モード

これは曲のリズム・パターンを決定，またエディットできる機能です。このモードではアスキー・キーを使いリアルタイムで入力をするということもできます(写真4)。

●ADPCM サウンドエディタ・モード

これは88やサウンド・ボードII に付いているサンプリング機能のエディット画面です。最高２秒で16音色までを記録することができ，また６秒の音色取りこみと，0.01 秒単位での編集が可能です。またこのモードに対応した別売のADPCM 音色データ集「マイクロ・サウンド・ライブラリィ」があります。

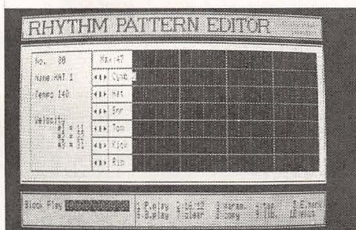
●FMサウンドエディタ・モード

FM音源の音作りを簡単にする画面です。このモードの特徴としては，エンベロープ波形をグラフィックでみることができます。またこのエディット中の音色をアスキー・キーで確認するといったこともできます。

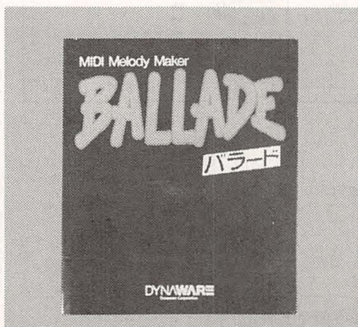
といったように“パーソナル・ミュージシャンPC88”は現在使っている88シリーズを発展的に使うことのできるスタンド・アローン・ソフトということができます。

そしてつぎに紹介するのがダイナウェアから発売になったMIDI対応ソフト“バラード”(写真5)です。ダイナウェアが以前に出した譜面入力ソフト“プレリュード”のコスト・パフォーマンス版と考えるとわかりやすいでしょう。ただし今回は音源としてローランドのMT32(写真6)を対象として作ってあります。インターフェースはローランドのMPU-PC98を使用し98対応，マウス対応仕様（マウスがなければ動きません）などは“プレリュード”と同じで，データ容量が640KB 以上必要です。“ミュージくん”はローランドのMT32が付属となっていましたから，MT32のエディット機能などが強力な“バラード”は“ミュージくん”を買った人にはおすすめのソフトと言うことができるでしょう。

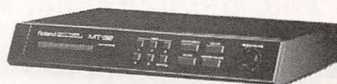
カモンミュージックから今回発売になった"SCI-PC98"(写真9)は楽譜の形式で入力が可能な作曲ソフトです。コンピュータのアスキー・キーから，音符や記号などを直接入力することができますから，譜面の知識のある人には便利なソフトです。今回の“SCI-PC98”もレコンポーザー“RCP” シリーズと同じように八つの楽音用のトラックと，一つのリズム用のトラック，計九つのトラックからなっていて，演奏中はその画面の譜面が演奏にあわせてスクロールしていきます。そして，“SCI-PC98”の最大の特徴は“Track-Key”と呼ばれる調性機能にあります。いくつかの楽器を使って演奏をするときは必ず各楽器のキー(調）が重要なポイントになりますが，今回の“SCI-PC98”は画面上では簡単な譜面で表し，実際に演奏させるときは，半音上や１音上といった状態で演奏してくれます。互換性ということからいうと，この“SCI-PC98”で作ったデータを同じカモンのレコンポーザー“RCP” シリーズに移してさらに細かくエディットすることができますが，現時点ではレコンポーザー・シリーズに譜面対応のデータがないので，その逆はできません。近い将来には完成度の高い譜面を作れる，スコア・アウトプッタ“SCOPC98”が発売されるそうです。



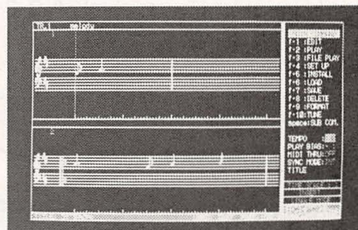
《写真4》リズムパターン・エディタ・モード

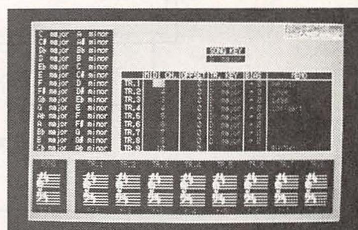


《写真5》ダイナウェアのバラード



《写真6》ローランドMT32


《写真7》“SCI-PC98”メイン画面


《写真8》“SCI-PC98”セットアップ画面



《写真9》“SCI-PC98”

Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

縦スクロール・ゲームに挑戦



こちら編集部

編：「今，RPGを作っているんですが，ドラクエなどをみるとウインドウの中で文字をスクロールさせていますが，あれはどうやってるんですか？ BASICでもできますか？」なるほどね。そっちのハガキはどうですか？

影：なんで，私がハガキの整理しなけりゃいけないんだ。私がハガキを見るのは，OFだけのはずなのに，ぶつぶつ……。

編：何を言ってるんですか。読者からのハガキというのは，とても大事なんですよ。読者が何を求めているのか，どんな記事に興味を示すのか，そのへんのところをしっかり把握していないと，編集者として失格ですよ。

影：わかった，わかった。なになに…。「10月号で横スクロールに関して解説していましたが，縦スクロールについては，どうやるのですか？」だってさ。

Dr.D：ウォッホン。しっかり，ハガキの整理をしておるかな？

編：おっと，びっくりしたなあ〜。突然現れないでくださいよ。……ちゃんとやっていますよ。どうも縦スクロールに関する質問が多いようですよ。

Dr.D：そうか，それでは，今月のテーマは「縦スクロール」でいってみるかの一。

縦スクロールって？

影：ゼビウスやドラスピなど，縦スクロールのゲームというのは数多くありますね。

Dr.D：ふむ，第1図を見てくれ。縦スクロールとはどういうものかを説明してある図なわけだ。これは，画面の絵や文字が巻き物（スクロール）のようにスルスルと上や下に流れていくものをいうんだ。

編：そして，さっきの読者の質問にもあった，ドラクエのようにウインドウの中で文字をスクロールさせるのも，それを画面の一部分，小さいワクをもうけて行なっているだけなんですね（第2図）。

影：で，そのスクロールっていうものの原理はどうなっているんですか？

Dr.D：第3図を見てくれ。まず，下向きのスクロールの場合だが，一番下の行に，その上の内容を示す。つぎに二番目の行に三番目の内容を……というぐあいに，一番上の行まで繰り返す。すると，スクロールするわけなんだ。

編：基本原理はわかりました。では実際にプログラミングしてみてください。

縦スクロールの簡単なプログラム

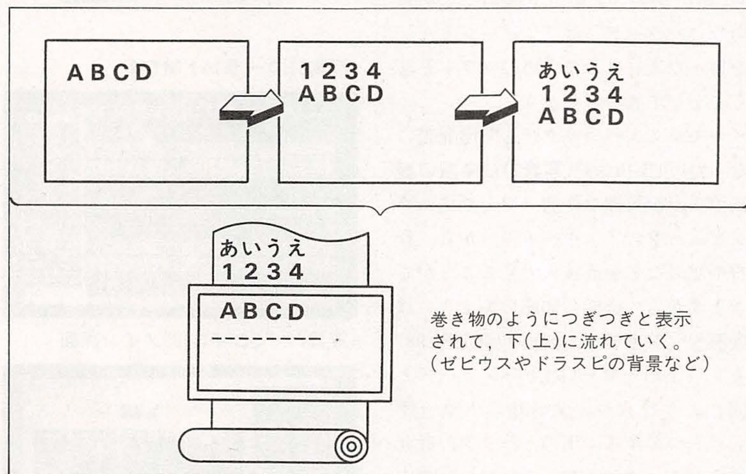
Dr.D：ウム。まず，画面の内容をどこかに覚えさせておく必要がある。そこで，画面が40×25であることを利用して…。

編：配列ですか？

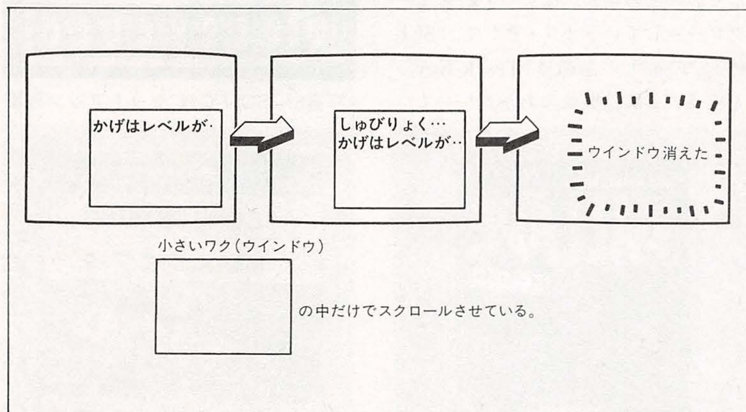
Dr.D：ウム。それを…。

編：M（40，25）とでもするんですか。

Dr.D：いや，せっかく一つのPRINT文で1行分表示できるのだから，



《第1図》縦スクロールとは？



《第2図》ウインドウ内でも同じ

これを使わない手はない。文字変数を使ってL＄(24) とでもする。まあ，実行速度をあげるため，今回は配列の大きさを12にしておいた。そして，**リスト1**を見てくれ。

影：基本命令ばかりですネ。これで本当にスクロールが？Ｒｕｎ！おおっ（**写真1**）。

Dr.D：ではこのプログラムの説明をしようか。100行でＬ＄を定義している。そして120～140行がミソ。ＦＯＲ文でＩを12から１ずつ減らしている。一つ上の行の内容をつぎの行に入れるためだな（**第4図**）。そして，160～170行で一番最初の行（Ｌ＄(０)）に●を入れている。横の位置は乱数で決定している。

編：ＭＩＤ＄ってこういう使いかたもあるんですネ。

Dr.D：そして190～210行で全部のＬ＄(０～15) を表示して120行にもどって，以降繰り返しとなっている。

上から降る岩をよけるゲーム

影：なるほど。こうして岩がいっぱい降ってくるんだナ。Dr. これをよけるゲームなんて作れませんかネ。

編：そのタイプのゲームって昔よくありましたネ。

Dr.D：まあ，ＤＩＭ文を使わずに画面を直接読み込む命令を使った物ばかりだったからな。せっかくだから作ってみるか。

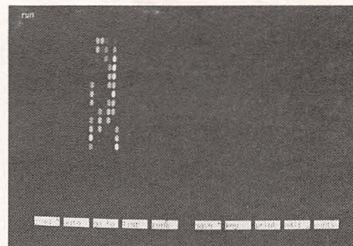
影：というわけで今月はそういうゲームだそうです。

Dr.D：まず，自分はＡにしよう。これを表示するには……。

影：私はこうしました（**リスト2：これをリスト1に付け加える**）。

Dr.D：まあそれでもかまわん。しかし，少しチラつくのは困る。目が悪くなるからな。

編：そうですね。せっかく表示する物をＤＩＭ文に入れているんですから，こうしたほうが（**リスト3**を追加）。



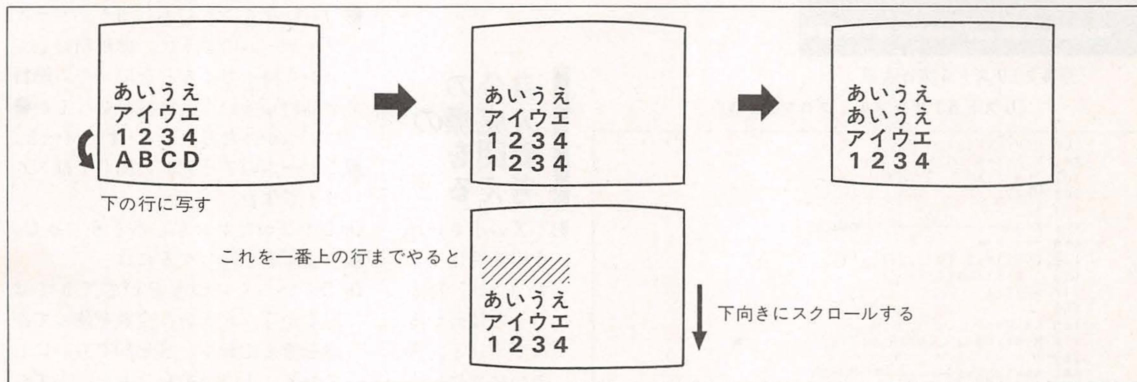
《写真1》リスト1実行画面

影：でもＡが三つも表示されていますよ。これは明らかにバグですね。私の勝ち～！

編：ひえ～。でもこれでＯＫだもん。（**リスト4**を追加）。

降ってくる岩をよけてみよう

Dr.D：つぎに，このＡを左右に動かすのだが，キーの読み込みはＩＮＫＥ



《第3図》スクロールの原理

《リスト1》サンプル・プログラム①

```
100 DIM L$(12) ←──L$の定義
110 '
120 FOR I=12 TO 1 STEP -1 ┐
130  L$(I)=L$(I-1)        ├一つ前のL$の内容を写す
140 NEXT I               ┘
150 '
160 L$(0)="          "
170 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="●" ←─最初の行に"●"を入れる
180 '
190 FOR I=0 TO 12                  ┐
200  LOCATE 17,3+I:PRINT L$(I);    ├すべてのL$の表示
210 NEXT I                         ┘
220 '
230 GOTO 120
```

《リスト2》サンプル・プログラム②（リスト1に追加）

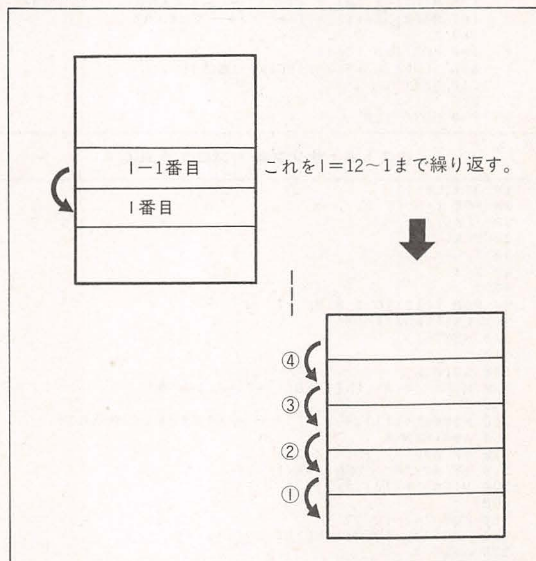
```
225 LOCATE 20,13:PRINT "A";
```

《リスト3》サンプル・プログラム③（追加リスト）

```
101 FOR I=0 TO 12          ┐
102  L$(I)="          "     ├L$の初期化
103 NEXT                   ┘
185 MID$(L$(10),3,1)="A" ←──"A"を入れる
```

《リスト4》サンプル・プログラム④（追加リスト）

```
101 FOR I=0 TO 12
102  L$(I)="          "
103 NEXT
185 MID$(L$(10),3,1)="A"
187 MID$(L$(11),3,1)=" " ←─空白を入れる
```



《第4図》リスト1の130行の処理

Y＄で行なうんだ。そして，AのX座標はXとしておく。

影：できましたよ（**リスト5**）Run⏎ん～我ながらたいしたもんだ。Aも動く…んっ？

編：Aを動かした際，Aが残ってスクロールしていきますね。

Dr.D：これは181～187行の中に問題がある。プログラムの流れをよく見てみなさい。

影：え～と，181行でキーを読んで，182～183行で判定してXの値を変えて，185～187行でL＄に●や空白を入れて…。

編：わかりました。空白を入れる場所がおかしいんですね。

影：どういうことですか？

Dr.D：Xの値を変えてから，空白を入れておる。Aを動かした際，動かす前のAの場所を消さずに新しいAの位置に空白を入れてしまっているんじゃな。

編：なるほど，それならXを変える前に空白を入れておけばいいわけですね。それなら…どうだ（**リスト6**）！

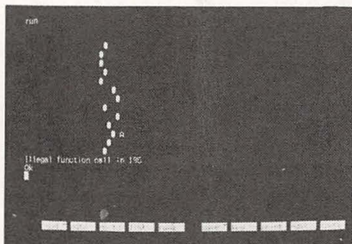
影：おおーっ，ずいぶんゲームらしくなってきましたね。

パソコンA：P～！（エラー音）

影：ム？ 190行でエラー？ なぜ？

編：ひょっとしてXの値が…。では，PRINTX。やっぱり。

Dr.D：Xの範囲の判定をしていなかったんじゃな。すぐ直せるじゃろ。



《写真2》リスト6実行画面

《リスト5》サンプル・プログラム⑤

```
100 DIM L$(12)
101 FOR I=0 TO 12
102  L$(I)="        "
103 NEXT
104 '
105 X=4 ←————— Xの初期設定
110 '
120 FOR I=12 TO 1 STEP -1
130  L$(I)=L$(I-1)
140 NEXT I
150 '
160 L$(0)="        "
170 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="●"
180 '
181 A$=INKEY$ ←——— キー読み込み
182 IF A$="4" THEN X=X-1 } Xの値を変える
183 IF A$="6" THEN X=X+1 }
185 MID$(L$(10),X,1)="A" ←—— "A"を入れる
187 MID$(L$(11),X,1)=" " ←—— 空白を入れる
189 '
190 FOR I=0 TO 12
200  LOCATE 17,3+I:PRINT L$(I);
210 NEXT I
220 '
230 GOTO 120
```

《リスト6》サンプル・プログラム⑥

```
10 DIM L$(12)
20 FOR I=0 TO 12
30  L$(I)="        "
40 NEXT
50 '
60 X=4
70 '
80 FOR I=12 TO 1 STEP -1
90  L$(I)=L$(I-1)
100 NEXT I
110 '
120 L$(0)="        "
130 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="●"
140 '
150 MID$(L$(11),X,1)=" " ←——— Xを変える前に空白を入れておく
160 A$=INKEY$
170 IF A$="4" THEN X=X-1
180 IF A$="6" THEN X=X+1
190 MID$(L$(10),X,1)="A"
200 '
210 FOR I=0 TO 12
220  LOCATE 17,3+I:PRINT L$(I);
230 NEXT I
240 '
250 GOTO 80
```

自分のX座標の範囲を考える

影：Xの小さいほうの範囲は1まで（>0）だというのはわかるんですけど，大きいほうはいくつになるんですか？

Dr.D：30行，120行でL＄の大きさ（スクロールする部分の横幅）を7にしているから7までにするんじゃ。

編：と言うことはこう変更すればいいわけですネ（**リスト7**）。

影：これでAは動いてくれるっと。でも●に当たっても何も起きないぞ。おーい。

編：えっ！ ん～とAの座標がXで表されているから…。Aが入っているのはL＄(10)だね。では，こうすれば…（**リスト8**）。

影：おってきたゾ！

Dr.D：ウム，よく気がついたナ。Aが入っている行の一つ前の行，L＄(9)のX番目の文字を調べれば良い。さてここでゲームに花をそえよう。●が降ってきてそれをよけるだけでは単調になってしまうから，他にも何か降らせて，それを取るようにしたらどうかな。

いよいよゲームらしくなってきた

影：それならこうしましょう。ドライブ・ゲームのように，燃料制にして上から降ってくるPを取って，燃料を補給していく。燃料が切れるか●にぶつかったらゲーム・オーバーと。

編：ゲームのアイデアに関してはスルドイですね。

Dr.D：なかなかおもしろそうじゃな。

編：まずPを降らせるには。

Dr.D：いつもいつもPがでてきては困るから，Sという変数を使って距離を考えておく。Sを20ぐらいにしておき，1コマ進むごとに，1ずつ減らして，0になったらPをだす。そうしてできたのが**リスト9**じゃ。これを付け加えてくれ。

影：たまにPが降ってきますね。そしてこの行（**リスト10**）を付けたせば…。

Dr.D：まあ，それでもいいが，こうし

《リスト7》サンプル・プログラム⑦（リスト6の変更リスト）

```
170 IF A$="4" AND X>1 THEN X=X-1 } Xの範囲も考える
180 IF A$="6" AND X<7 THEN X=X+1 }
```

《リスト8》サンプル・プログラム⑧（追加リスト）

```
235 IF MID$(L$(9),X,1)="●" THEN GOTO 270 ←— "●"に当たったか
260                                           どうかの判定
270 END
```

《リスト9》サンプル・プログラム⑨（変更，追加リスト）

```
60 X=4:S=20
131 '
132 S=S-1:IF S>0 THEN 150 ←——— Sを1ずつ引く
133 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="P" ←—— S=0ならPを入れる
134 S=20
```

《リスト10》サンプル・プログラム⑩（変更，追加リスト）

```
60 X=4:S=20:F=100
237 IF MID$(L$(9),X,1)="P" THEN F=F+30 ←— Pを取ったらFに30を
238 LOCATE 17,1:PRINT "FUEL ";F; ←— Fの表示   加える
```

たほうがキレイじゃな（リスト11）。

影：INSTRってなんですか？

Dr.D：第5図のとおり，文字列の中に指定された文字が何番目に入っているかを返す変数だ。この図の例では，A＄にBが入っていれば2を，Cが入っていれば3を返す。ちなみに，A＄がA～Dのどれでもない場合，つまり文字列の中にないときは0を返す。

編：そして，その数値によってPを取ったか●に当たったかを判定しているんですね。

今月のゲーム

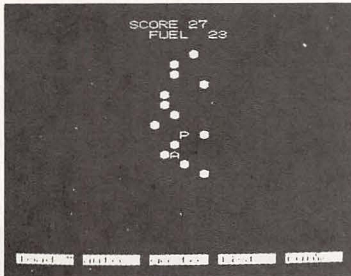
Dr.D：そのとおりじゃ。こうして最後にできたゲームがリスト12じゃ。どれだけ走ったか距離も表示している。[4]と[6]でAの左右，リターン・キーで再スタートじゃ。

影：おお！ Dr. ありがとう。

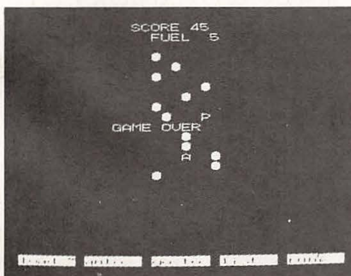
つぐ美：ではまた来月♡（今月は出番がなかったゎ…）

> **文法**
> INSTR（"文字列…"，文字（1文字））
>
> **例.**
> INSTR（"ABCD"，A$）など
> A$にBが入っていたなら，2を返す
> 　　Cが入っていたなら，3を返す

《第5図》INSTR文の用法



《写真3》リスト12実行画面。上から降ってくる岩をよけて，Pを取れ



《写真4》どーん，岩にぶつかると，ゲーム・オーバー。リターン・キーで再スタート

《リスト11》サンプル・プログラム⑪

```
100 DIM L$(12)
110 FOR I=0 TO 12
120  L$(I)="       "
130 NEXT
140 '
150 X=4:S=20:F=50
160 '
170 FOR I=12 TO 1 STEP -1
180  L$(I)=L$(I-1)
190 NEXT I
200 '
210 L$(0)="       "
220 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="●"
230 '
240 S=S-1:IF S>0 THEN 280
250 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="P"
260 S=20
270 '
280 MID$(L$(11),X,1)=" "
290 A$=INKEY$
300 IF A$="4" AND X>1 THEN X=X-1
310 IF A$="6" AND X<7 THEN X=X+1
320 MID$(L$(10),X,1)="A"
330 '
340 FOR I=0 TO 12
350  LOCATE 17,3+I:PRINT L$(I);
360 NEXT I
370 P$=MID$(L$(9),X,1)
380 ON INSTR(" ●P",P$) GOTO 390,430,450
390 F=F-1:LOCATE 17,1:PRINT "FUEL ";F;
400 '
410 IF F>0 THEN GOTO 170
420 '
430 BEEP:END
440 '
450 F=F+30:GOTO 390
```

（370行）P$にAの前（上）に何があるか入れておく

（380行）"●"を取ったら終わりへ。"P"を取ったら450行へそれぞれ飛ぶ

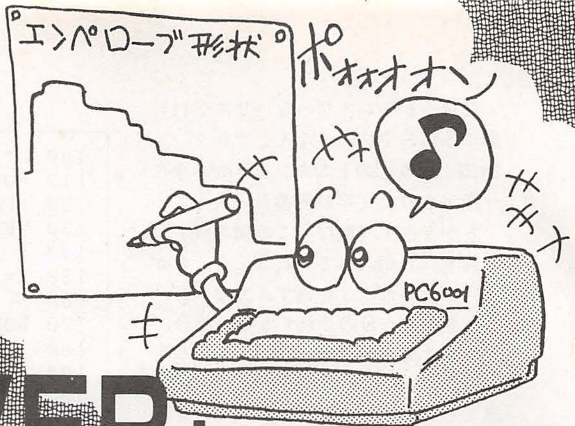
（410行）燃料があれば170行へもどる

《リスト12》サンプル・ゲーム・プログラム⑫

```
100 DIM L$(12)
110 '
120 WIDTH 40
130 FOR I=0 TO 12
140  L$(I)="       "
150 NEXT
160 '
170 X=4:S=20:F=50:L=0
180 '
190 FOR I=12 TO 1 STEP -1
200  L$(I)=L$(I-1)
210 NEXT I
220 '
230 L$(0)="       "
240 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="●"
250 '
260 S=S-1:IF S>0 THEN 300
270 MID$(L$(0),INT(RND(1)*7)+1,1)="P"
280 S=20
290 '
300 MID$(L$(11),X,1)=" "
310 A$=INKEY$
320 IF A$="4" AND X>1 THEN X=X-1
330 IF A$="6" AND X<7 THEN X=X+1
340 MID$(L$(10),X,1)="A"
350 '
360 FOR I=0 TO 12
370  LOCATE 17,3+I:PRINT L$(I);
380 NEXT I
390 P$=MID$(L$(9),X,1)
400 ON INSTR(" ●P",P$) GOTO 410,460,510
410 F=F-1:LOCATE 17,1:PRINT "FUEL ";F;
420 L=L+1:LOCATE 15,0:PRINT "SCORE";L;
430 '
440 IF F>0 THEN GOTO 190
450 '
460 BEEP
470 LOCATE 13,10:PRINT "GAME OVER"
480 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 480
490 GOTO 120
500 '
510 F=F+30:GOTO 410
```

特別掲載

PC-6001用 PSG MML「PSG DRIVER」



大脇　宏仁

こんにちは。GORRYです。私のX1用「FM音源ドライバー」「NEW FM音源ドライバー」に続いて，読者からの意欲作「PSG　DRIVER」がやってきました。ターゲット・マシンは元祖PC－6001(32K)です。

PC－6001だ？とあなどっちゃいけません。ベーマガのアンケートによると持っている機種の中でまだまだランクは上位ですし，実際投稿数だって多いんだから。

当時，「AY－3－8910」(PSG)をはじめて（だと思った）積み，3重和音で演奏できるマシンとして高く評価されました。以後，それに合わせてX1，FM－7，MSXなどなど，非常に多くの機種にPSGが使われるようになりました。

そんなPC－6001用に作られた，「PSG　DRIVER」を掲載します。あのころの感動をもう一度！

はじめに

最近のミュージック・プログラム・コーナーをみると，PSG機種ではP6用のものよりもMSX用のほうが目立ってきていますね。MSXでは，X tra氏のマシン語ルーチンなどによってなんとか切り抜けていますが，P6ではそういったものもとくにありません。

元祖P6では，BASICのPLAY文のバグもあります。それで，このような状態を打破すべく作ったのが，この「PSG　DRIVER」です。

入力方法

う～ん，長い長い。あの「NEW FM音源ドライバー」よりも長くなってしまいました。これは，演奏データを一度中間コードに変換しているためです（GORRY：NEW　FM音源ドライバーもそうする予定だったんですよ）。

さて，ディスク版とテープ版では入力方法が異なります。よく読んでください。

GORRY：入力ミスを減らすため，元のプログラムにCRCチェックサムを追加しました。あの「NEW　FM音源ドライバー」でも使われたチェック法です。入力ミスは後ですべて簡単にチェックできます。安心して入力してください。

テープ版

①mkII以上を使っている人はモード2を選びます。
②ページ数は3を指定します。
③**リスト1**を入力，セーブします。このとき，175行をREM文にしてください。
④RUNします。エラーがでなくなるまでデバッグしてください。
⑤以後，PSG　DRIVERを使うときは**リスト1**をロード後，RUNさせてください。

ディスク版

①mkII以上の方はモード4を選びます。
②ページ数は3にします。
③**リスト1**を入力，セーブします。
④RUNします。エラーがなくなるまでデバッグしてください。
⑤これをRUNすると，ディスクに“PDRIVE.BIN”というファイルができるはずなのでチェックしてください。
⑥**リスト2**を入力，“PDRIVE.INI”というファイル名でセーブします。
⑦以後，使うときはRUN “PDRIVE.INI”⏎（**リスト2**を実行）としてください。

終わりましたか？　ではサンプル・プログラム（**リスト3**）を入力，RUNしてみてください。いかがですか？

PSG DRIVERの使いかた

GORRY先生のNEW　FM音源ドライバーと同じように，USR関数で制御します。また，MML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）のデータはV－RAM上に展開されます。1トラックのバッファ（1トラックで使用できるメモリ）は2.5Kバイトです。これを越えないようにしてください。

なお，大文字は小文字でもOKです。

①割り込みの制御

A＄＝USR(“In”)とします。nは0～2までの数です。

0：PLAY文のみ可能にします。PSG　DRIVERを切りはなします。

1：PSG　DRIVERのみ可能にします。このとき，カーソルの点滅とTIME関数はストップします。

2：両方を可能にします。ただし，同時にはできません。

②イニシャライズ(初期化)

A＄＝USR(“0”)とします。MMLデータをクリアし，T・L・Oの各コマンドの値をリセットします。

MMLをセットする前に必ず実行してください。

③MMLのセット

A＄＝USR(“**トラックNo.**“＋MML）とします。トラックNo.は1～3です。MMLに誤りがあると，FCエラーがでます。

④演奏の制御

A＄＝USR(“**演奏コマンド**”)とします。演奏コマンドはつぎの三つです。

P：演奏を行ないます。
S：演奏を止めます。
C：演奏を再開します。

⑤ソフト・エンベロープ・パターンのセット

A$＝USR("Dn"＋パターン) とします。nはパターンNo.で，0～15です。パターンは音量を表す0～Fの16進数64文字で設定します。

GORRY：これはなかなかいい方法ですね。

今までは，

V15CV14CV13CV12CV11CC……としていたのを，パターンNo.1に"FEDCBBB……"

とあらかじめ設定しておけばいいことになります。

"BCDEFEDCBA999……"としておけば，⌒―という形のエンベロープができあがります。

なお，64文字以上ほしいときは，つぎのパターンNo.にその続きを入れてやるとよいということです。

MMLについて

では，MMLの命令を説明します。

まず，音長ですが1～192までで，A～G，R，W，Lといったコマンドのあとにつけます。また，L以外では符点や省略が可能です。

ドライバー内部で音長はカウント値に変換されます。これは115200÷（Tコマンドの値×Lコマンドの値）で求められます。これが割り切れないと，ズレが発生します。

L以外ではこのカウント値を%を使って直接与えることができます。たとえば，T150の場合，C1＝C%768，C4＝C%192，C192＝C%4になります。

(1)音程に関するコマンド

〔　〕は省略可能を示します。

●**A～G(＋，－，#)〔音長〕**

その音階を奏でます。＋はシャープ，－はフラットです。

●**R〔音長〕**

休符です。

●**^n**

デチューンを行ないます。nは－128～127の数で0が標準です。音程が高いほど効果が大きくなります。

●**On**

オクターブを決めます。nは1～8です。

●**<，>**

1オクターブの上げ下げを行ないます。>で上，<で下です。

●**In**

移調を行ないます。nは－128～127で，半音ずつ移調します。ソードのm5にはこういう命令があったので

《リスト1》「PSG　DRIVER」のプログラム・リスト

```
10 REM LIST 1
20 REM ｾｰﾌﾞ ｦ ﾜｽﾚｽﾞﾆ !!!!!!!!!!
30 :
100 SCREEN 4,2,1:SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,15,1,1:COLOR 1,0:CLS:CLEAR 300
110 PRINT "NOW SETTING..."
120 :
130 G=1000:FOR I=&HE700 TO &HF450 STEP 16:S=I:PRINTG;
140 FOR J=0 TO 15:READ M$:M=VAL("&H"+M$):POKE I+J,M
145 S=S*256+M:S=S-INT(S/3179)*3179:NEXT
150 READ S$:IF VAL("&H"+S$)<>S THEN PRINT:PRINT "MISS";G:END
160 G=G+10:NEXT
170 :
175 GOTO 180 :REM ﾃｰﾌﾟ ﾉﾋﾄﾊ ｺﾉｷﾞｮｳｦ ﾄﾙｺﾄ!
176 SCREEN 4,2:SCREEN 4,3:POKE&HFD8C,1
177 POKE&HFAEB,0
178 POKE&HFAEC,&HE7
179 GOTO 210
180 PRINT:PRINT "ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ, Hit space."
190 IF STRIG(0)=0 THEN 190
200 BSAVE"PDRIVE.BIN",&HE700,&HD5B
210 PRINT "ｵﾜﾘﾏｼﾀ.":END
220 :
1000 DATA3A,39,FF,47,B7,CA,5E,E7,2A,3B,FF,CD,EE,0B,23,05,0521
1010 DATAFE,50,CA,30,EE,FE,53,CA,F6,ED,FE,43,CA,19,EE,FE,083E
1020 DATA44,CA,0A,ED,FE,30,CA,7B,ED,FE,49,CA,9A,ED,FE,31,0A11
1030 DATA20,0B,3E,00,32,3A,F4,ED,5B,3D,F4,18,27,FE,32,20,0582
1040 DATA0B,3E,01,32,3A,F4,ED,5B,3F,F4,18,18,FE,33,20,0B,02B9
1050 DATA3E,02,32,3A,F4,ED,5B,41,F4,18,09,C3,3A,E8,E1,CD,07C4
1060 DATAFA,0A,E1,C9,3A,50,F4,B7,C2,3A,E8,78,B7,CA,48,E8,08D2
1070 DATACD,EE,0B,23,05,FE,41,20,05,0E,09,C3,63,E8,FE,42,0675
1080 DATA20,05,0E,0B,C3,63,E8,FE,43,20,05,0E,00,C3,63,E8,0767
1090 DATAFE,44,20,05,0E,02,C3,63,E8,FE,45,20,05,0E,04,C3,0BEF
1100 DATA63,E8,FE,46,20,05,0E,05,C3,63,E8,FE,47,20,05,0E,0A7B
1110 DATA07,C3,63,E8,FE,20,28,B3,FE,54,CA,B9,EA,FE,4F,CA,0A8C
1120 DATADB,E8,FE,49,CA,FE,E8,FE,4C,CA,0D,E9,FE,51,CA,33,07DD
1130 DATAE9,FE,52,CA,C4,E8,FE,53,CA,47,E9,FE,40,CA,60,E9,00FC
1140 DATAFE,4D,CA,6B,E9,FE,56,CA,9C,E9,FE,5E,CA,C2,E9,FE,0488
1150 DATA59,CA,D1,E9,FE,48,CA,CA,EA,FE,3E,CA,F5,E9,FE,3C,046B
1160 DATACA,10,EA,FE,5B,CA,2B,EA,FE,28,CA,2B,EA,FE,5D,CA,08A9
1170 DATA6B,EA,FE,29,CA,6B,EA,FE,3A,CA,89,EA,FE,26,CA,A6,0A58
1180 DATAEA,FE,4E,CA,20,EB,FE,57,CA,2F,EB,FE,58,CA,46,EB,040A
1190 DATAFE,4B,CA,55,EB,FE,2A,CA,64,EB,CD,08,EE,3E,FF,32,023B
1200 DATA50,F4,CD,55,07,C3,5E,E7,21,3D,F4,3A,3A,F4,87,85,06ED
1210 DATA6F,7C,CE,00,67,73,23,72,3E,FF,12,7A,FE,E4,30,DA,0628
1220 DATAC3,5E,E7,E5,21,43,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,015D
1230 DATA7E,3D,87,87,67,87,84,67,E5,21,49,F4,3A,3A,F4,85,0709
1240 DATA6F,7C,CE,00,67,7E,F5,AF,77,F1,E1,B7,20,02,CB,FC,0993
1250 DATA7C,81,4F,E1,78,B7,28,16,7E,FE,2B,20,03,0C,05,23,07EC
1260 DATAFE,23,20,03,0C,05,23,FE,2D,20,03,0D,05,23,79,12,091A
1270 DATA13,CD,78,EB,DA,3A,E8,3A,37,F4,12,13,3A,38,F4,12,0A5F
1280 DATA13,C3,6B,E7,3E,E0,12,13,CD,78,EB,DA,3A,E8,3A,37,07C2
1290 DATAF4,12,13,3A,38,F4,12,13,C3,6B,E7,CD,39,EC,DA,3A,0888
1300 DATAE8,FE,01,DA,3A,E8,FE,09,D2,3A,E8,4F,E5,21,43,F4,058C
1310 DATA3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,71,E1,C3,6B,E7,3E,F1,0491
1320 DATA12,13,CD,4A,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,CD,39,EC,056F
1330 DATADA,3A,E8,B7,CA,3A,E8,FE,C1,D2,3A,E8,B7,CA,3A,E8,03D3
1340 DATA4F,E5,21,46,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,71,E1,0890
1350 DATAC3,6B,E7,3E,E2,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,09,D2,093A
1360 DATA3A,E8,12,13,C3,6B,E7,78,B7,CA,3A,E8,3E,E3,12,13,0472
1370 DATACD,39,EC,DA,3A,E8,FE,10,D2,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,0611
1380 DATA78,B7,CA,3A,E8,3E,E4,12,13,18,E5,78,B7,CA,3A,E8,0B16
1390 DATA7E,FE,40,20,10,23,05,3E,E6,12,13,CD,39,EC,DA,3A,0C2E
1400 DATAE8,12,13,18,14,3E,E5,12,13,CD,B5,EC,DA,3A,E8,3A,079F
1410 DATA37,F4,12,13,3A,38,F4,12,13,C3,6B,E7,78,B7,CA,3A,07F1
1420 DATAE8,7E,FE,40,20,08,23,05,3E,E8,12,13,18,04,3E,E7,0C25
1430 DATA12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,10,D2,3A,E8,12,13,C3,0357
```

```
1440 DATA6B,E7,3E,E9,12,13,CD,4A,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,0756
1450 DATAE7,3E,EA,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,78,B7,CA,082D
1460 DATA3A,E8,7E,FE,2C,C2,3A,E8,23,05,CD,39,EC,DA,3A,E8,07D3
1470 DATA12,13,C3,6B,E7,E5,21,43,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,0C6A
1480 DATA00,67,7E,FE,08,20,04,E1,C3,3A,E8,34,E1,C3,6B,E7,00CE
1490 DATAE5,21,43,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,7E,FE,01,075B
1500 DATA20,04,E1,C3,3A,E8,35,E1,C3,6B,E7,E5,21,4D,F4,3A,0C36
1510 DATA3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,7E,FE,08,20,04,E1,C3,3A,0245
1520 DATAE8,34,E1,3E,EB,12,13,78,B7,20,04,3E,02,18,17,7E,065F
1530 DATAFE,30,30,04,3E,02,18,0E,FE,3A,38,04,3E,02,18,06,06F3
1540 DATACD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,E5,21,4D,F4,3A,08AF
1550 DATA3A,F4,85,6F,7C,CE,00,67,7E,B7,20,04,E1,C3,3A,E8,065F
1560 DATA35,E1,3E,EC,12,13,C3,6B,E7,E5,21,4D,F4,3A,3A,F4,09B4
1570 DATA85,6F,7C,CE,00,67,7E,B7,20,04,E1,C3,3A,E8,E1,3E,0670
1580 DATAED,12,13,C3,6B,E7,E5,21,49,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,018F
1590 DATACE,00,67,36,FF,E1,C3,6B,E7,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,0442
1600 DATA04,DA,3A,E8,32,4C,F4,C3,6B,E7,3E,EE,12,13,CD,39,015C
1610 DATAEC,DA,3A,E8,12,13,78,B7,CA,3A,E8,7E,FE,2C,C2,3A,0601
1620 DATAE8,23,05,CD,4A,EC,DA,3A,E8,12,13,78,B7,CA,3A,E8,0264
1630 DATA7E,FE,2C,C2,3A,E8,23,05,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,064E
1640 DATA78,B7,CA,3A,E8,7E,FE,2C,C2,3A,E8,23,05,CD,B5,EC,0BAE
1650 DATADA,3A,E8,3A,37,F4,12,13,3A,38,F4,12,13,C3,6B,E7,09B8
1660 DATA3E,EF,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,3E,076E
1670 DATAE1,12,13,CD,78,EB,DA,3A,E8,3A,37,F4,12,13,3A,38,0C55
1680 DATAF4,12,13,C3,6B,E7,3E,F0,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,0AFE
1690 DATA12,13,C3,6B,E7,3E,F2,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,12,049A
1700 DATA13,C3,6B,E7,3E,F3,12,13,CD,39,EC,DA,3A,E8,FE,04,091F
1710 DATAD2,3A,E8,12,13,C3,6B,E7,78,B7,28,23,7E,FE,25,20,061B
1720 DATA05,23,05,C3,B5,EC,FE,30,38,15,FE,3A,30,11,CD,39,0A48
1730 DATAEC,D8,B7,20,02,37,C9,FE,C1,38,02,37,C9,18,0E,E5,0A09
1740 DATA21,46,F4,3A,3A,F4,85,6F,7C,CE,00,7E,E1,F5,AF,32,0B69
1750 DATA3B,F4,78,B7,28,12,7E,FE,2E,20,0D,3A,3B,F4,3C,32,00E7
1760 DATA3B,F4,23,05,FE,08,20,EA,F1,E5,D5,C5,5F,3A,4C,F4,00EC
1770 DATACD,07,EC,EB,D5,21,00,E1,CD,1A,EC,29,44,4D,EB,29,0B53
1780 DATAD1,CD,1A,EC,09,3A,3B,F4,54,5D,01,00,00,B7,28,10,03FC
1790 DATAF5,CB,3A,CB,1B,CB,19,78,81,47,ED,5A,F1,3D,18,ED,05A1
1800 DATAC1,22,37,F4,D1,E1,C9,C5,D5,16,00,21,00,00,06,08,0456
1810 DATA29,87,30,01,19,10,F9,D1,C1,C9,C5,4B,42,EB,3E,10,0250
1820 DATA21,00,00,CB,23,CB,12,ED,6A,E5,B7,ED,42,E1,38,03,05D1
1830 DATAED,42,13,3D,20,ED,EB,C1,C9,CD,66,EC,D8,4F,3A,39,08B4
1840 DATAF4,B7,28,02,37,C9,79,37,3F,C9,CD,66,EC,D8,4F,3A,099E
1850 DATA39,F4,B7,20,05,79,FE,80,3F,C9,79,FE,81,38,02,37,0A33
1860 DATAC9,ED,44,37,3F,C9,78,B7,20,02,37,C9,32,3C,F4,7E,0A1A
1870 DATAFE,20,20,04,23,05,18,EE,AF,32,39,F4,7E,FE,2D,20,0C04
```

つけてみました。

●Hスピード，深さ，粗さ，ディレイ値

ＬＦＯをかけます。スピードは０～255で小さいほど速くなります。深さは－128～127で，正だと音程がはじめ上がっていき，負だと下がっていきます。粗さは０～255で，大きいほど１回の処理で音程の上下する量が上がります。ディレイ値は0～65535までで，音長におけるカウント値と同じです。

(2)音長に関するコマンド

●Ln

デフォルト（省略時）の音長を設定します。nは１～192で，ｎ分音符を表します。

●Qn

音階をだすコマンドで実際にでている時間を決めます。ｎは０～８で，１～８では大きいほど実際に音のでている時間が長くなります。０ででっぱなしになります。

(3)音量に関するコマンド

●Vn

音量を設定します。ソフトおよびハード・エンベロープは解除されます。ｎは０～15で，ＰＬＡＹ文のそれと同じです。

●Sn

ハード・エンベロープの設定をします。ｎは０～15で，ＰＬＡＹ文のそれと同じです。

●Mn

ハード・エンベロープの周期を設定します。ｎは０～65535で，ＰＬＡＹ

```
1880 DATA07, 3E, FF, 32, 39, F4, 23, 05, 0E, 00, 78, B7, 28, 1D, CD, 6C, 0BB9
1890 DATAED, 38, 18, F5, 79, FE, 1A, 38, 03, F1, 18, 0D, 87, 4F, 87, 87, 0466
1900 DATA81, 4F, F1, 81, 38, 03, 4F, 18, E1, 37, C9, 3A, 3C, F4, B8, 28, 07DF
1910 DATAF8, 37, 3F, 79, C9, 78, B7, 20, 02, 37, C9, 48, 7E, FE, 20, 20, 083A
1920 DATA04, 23, 05, 18, F0, D5, 11, 00, 00, 78, B7, 28, 2E, CD, 6C, ED, 075F
1930 DATA38, 29, E5, EB, F5, 7C, FE, 19, 38, 0C, 20, 05, 7D, FE, 9A, 38, 0A5C
1940 DATA05, F1, E1, 37, 18, 22, F1, 29, E5, 29, 29, D1, 19, 16, 00, 5F, 0A27
1950 DATA19, 30, 04, E1, 37, 18, 11, EB, E1, 18, CE, 78, B9, 20, 03, 37, 03FF
1960 DATA18, 06, ED, 53, 37, F4, 37, 3F, D1, C9, 78, B7, CA, 3A, E8, CD, 07C4
1970 DATA39, EC, DA, 3A, E8, FE, 10, D2, 3A, E8, 5F, 7E, FE, 2C, C2, 3A, 015E
1980 DATAE8, 23, 05, E5, 26, 00, 6B, 29, 29, 29, 29, 29, 29, 11, 3F, F5, 07DC
1990 DATA19, EB, E1, 78, FE, 40, C2, 3A, E8, CD, 48, ED, DA, 3A, E8, 12, 0902
2000 DATA13, 78, B7, 20, F4, C3, 5E, E7, 78, B7, 20, 02, 37, C9, CD, EE, 06FF
2010 DATA0B, FE, 30, D8, FE, 3A, 30, 04, D6, 30, 18, 0B, FE, 41, D8, FE, 0A3A
2020 DATA47, 38, 02, 37, C9, D6, 37, 23, 05, 37, 3F, C9, 7E, FE, 30, D8, 063E
2030 DATAFE, 3A, 30, 05, D6, 30, 05, 23, C9, 37, C9, CD, 08, EE, 11, 3D, 0AAC
2040 DATAF4, 21, 23, F4, 01, 14, 00, ED, B0, 3E, FF, 2A, 3D, F4, 77, 2A, 01AC
2050 DATA3F, F4, 77, 2A, 41, F4, 77, C3, 5E, E7, 78, FE, 01, C2, 3A, E8, 0685
2060 DATA7E, FE, 30, 20, 0F, F3, 3E, FF, 32, 51, F4, CD, E7, ED, CD, DF, 05A5
2070 DATAED, C3, 5E, E7, FE, 31, 20, 0C, F3, 3E, 00, 32, 51, F4, CD, D7, 02D9
2080 DATAED, C3, 5E, E7, FE, 32, 20, 0C, F3, 3E, FF, 32, 51, F4, CD, D7, 0A5A
2090 DATAED, C3, 5E, E7, C3, 3A, E8, 21, 70, EE, 22, 06, FA, FB, C9, 21, 0C3D
2100 DATA74, 0F, 22, 06, FA, FB, C9, 1E, 00, 3E, 08, CD, C5, 1B, 3C, CD, 06FB
2110 DATAC5, 1B, 3C, C3, C5, 1B, 78, B7, C2, 3A, E8, 3A, 52, F4, E6, 07, 0047
2120 DATA28, 03, CD, 08, EE, C3, 5E, E7, F3, 3A, 52, F4, 32, 5A, F4, E6, 0070
2130 DATAF8, 32, 52, F4, CD, E7, ED, FB, C9, 78, B7, C2, 3A, E8, F3, 3A, 043C
2140 DATA52, F4, E6, 87, 20, 06, 3A, 5A, F4, 32, 52, F4, FB, C3, 5E, E7, 04DD
2150 DATA78, B7, C2, 3A, E8, F3, 21, 00, C0, 22, 54, F4, 21, 00, CC, 22, 098D
2160 DATA56, F4, 21, 00, D8, 22, 58, F4, 3E, 07, 32, 52, F4, 32, 5A, F4, 0B29
2170 DATAAF, 32, 7D, F4, 32, A1, F4, 32, C5, F4, 32, 5B, F4, 32, 5C, F4, 0219
2180 DATA32, 7F, F4, 32, 80, F4, 32, A3, F4, 32, A4, F4, FB, C3, 5E, E7, 0006
2190 DATAF5, C5, D5, E5, DD, E5, FD, E5, 3A, 52, F4, CB, 7F, 20, 48, CB, 0B62
2200 DATA47, F5, 28, 12, 3E, 00, 32, 53, F4, DD, 21, 5B, F4, 2A, 54, F4, 07AF
2210 DATACD, DD, EE, 22, 54, F4, F1, CB, 4F, F5, 28, 12, 3E, 01, 32, 53, 00CA
2220 DATAF4, DD, 21, 7F, F4, 2A, 56, F4, CD, DD, EE, 22, 56, F4, F1, CB, 0098
2230 DATA57, F5, 28, 12, 3E, 02, 32, 53, F4, DD, 21, A3, F4, 2A, 58, F4, 0B4B
2240 DATACD, DD, EE, 22, 58, F4, F1, FD, E1, DD, E1, E1, D1, C1, 3A, 51, 06AB
2250 DATAF4, B7, 20, 05, F1, FB, C9, 18, 04, F1, C3, 74, 0F, DD, 5E, 00, 0AE0
2260 DATADD, 56, 01, 7A, B3, 20, 09, CD, 39, F0, DD, 5E, 00, DD, 56, 01, 0603
2270 DATA1B, DD, 73, 00, DD, 72, 01, DD, 7E, 21, B7, C0, DD, 5E, 02, DD, 0686
2280 DATA56, 03, 7A, B3, 20, 05, CD, 1F, F0, 18, 07, 1B, DD, 73, 02, DD, 08FE
2290 DATA72, 03, DD, 5E, 04, DD, 56, 05, 7A, B3, 20, 05, CD, B2, EF, 18, 0C24
2300 DATA07, 1B, DD, 73, 04, DD, 72, 05, DD, 7E, 1F, B7, C8, DD, 7E, 0A, 01E7
2310 DATAFE, 01, C8, DD, 7E, 1E, B7, 28, 40, DD, 7E, 0A, B7, C8, DD, 7E, 0307
2320 DATA07, B7, 28, 04, DD, 35, 07, C9, E5, 26, 00, DD, 6E, 0F, 29, 29, 0AAD
2330 DATA29, 29, 29, 29, 11, 3F, F5, 19, 16, 00, DD, 5E, 08, 19, DD, 46, 0B69
2340 DATA11, 3E, 0F, 90, 47, 7E, 90, 30, 01, AF, 5F, CD, 40, F3, DD, 34, 032A
2350 DATA08, DD, 7E, 10, DD, 77, 07, E1, C9, DD, 7E, 20, B7, 20, 09, 5F, 02B8
2360 DATACD, 40, F3, AF, DD, 77, 1F, C9, DD, 7E, 09, B7, 28, 04, DD, 35, 0088
2370 DATA09, C9, 3A, 53, F4, C6, 08, 0E, A0, ED, 79, 0E, A2, ED, 78, B7, 04FB
2380 DATA20, 04, DD, 77, 1F, C9, 3D, 5F, CD, 40, F3, DD, 7E, 20, DD, 77, 02F9
2390 DATA09, C9, DD, 7E, 06, B7, 28, 04, DD, 35, 06, C9, DD, 7E, 1A, B7, 0608
2400 DATAC8, FE, 01, 28, 07, FE, FF, 28, 36, C3, 55, F3, E5, DD, 6E, 0D, 08C0
2410 DATADD, 66, 0E, DD, 5E, 14, 16, 00, 19, CD, 48, F3, DD, 75, 0D, DD, 0BCE
2420 DATA74, 0E, DD, 35, 1B, DD, 7E, 1B, ED, 44, DD, BE, 13, 20, 08, DD, 04B9
2430 DATA7E, 1A, ED, 44, DD, 77, 1A, DD, 7E, 12, DD, 77, 06, E1, C9, E5, 0708
2440 DATADD, 6E, 0D, DD, 66, 0E, DD, 5E, 14, 16, 00, B7, ED, 52, CD, 48, 06D6
2450 DATAF3, DD, 75, 0D, DD, 74, 0E, DD, 34, 1B, DD, 7E, 1B, 18, CB, DD, 0857
2460 DATA7E, 1E, B7, C8, DD, 7E, 0A, FE, 01, 20, 09, 1E, 00, CD, 40, F3, 0065
2470 DATAAF, DD, 77, 1F, AF, DD, 77, 1E, C9, 7E, 23, FE, 60, DA, 29, F2, 0C3F
2480 DATAFE, 80, DA, 55, F3, FE, E0, DA, 29, F2, FE, FF, CA, 1A, F3, FE, 0747
2490 DATAF4, D2, 55, F3, FE, E0, CA, 0C, F2, FE, E1, CA, 03, F2, D6, E2, 0034
2500 DATAE5, 26, 00, 6F, 29, 11, 72, F0, 19, 5E, 23, 56, D5, FD, E1, E1, 091C
2510 DATAFD, E9, 96, F0, 9E, F0, AB, F0, B8, F0, CB, F0, D3, F0, DF, F0, 07AC
2520 DATAE7, F0, EF, F0, FD, F0, 0F, F1, 3E, F1, 73, F1, AF, F1, BA, F1, 05D6
2530 DATAC3, F1, CB, F1, D3, F1, 7E, 23, DD, 77, 1D, C3, 39, F0, 7E, 23, 002A
2540 DATADD, 77, 18, 3E, 01, DD, 77, 0A, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 0F, 058B
```

```
2550 DATA3E, 02, DD, 77, 0A, C3, 39, F0, 7E, 23, 5F, 3E, 0B, CD, C5, 1B, 0B2D
2560 DATA7E, 23, 5F, 3E, 0C, CD, C5, 1B, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 10, 080F
2570 DATAC3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 19, AF, DD, 77, 0A, C3, 39, F0, 7E, 0524
2580 DATA23, DD, 77, 11, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 17, C3, 39, F0, 7E, 025A
2590 DATA23, 0E, A0, ED, 79, 7E, 23, 0C, ED, 79, C3, 39, F0, DD, 34, 22, 02A4
2600 DATACD, 55, F1, 7E, 12, 23, 13, 7D, 12, 13, 7C, 12, C3, 39, F0, CD, 0BAE
2610 DATA55, F1, 1A, 13, B7, 20, 08, 1A, 6F, 13, 1A, 67, C3, 39, F0, 13, 066E
2620 DATA13, 7D, 12, 13, 7C, 12, 1B, 1B, 1B, 1B, 1A, 3D, 12, 28, 09, 13, 0856
2630 DATA1A, 6F, 13, 1A, 67, C3, 39, F0, DD, 35, 22, C3, 39, F0, CD, 55, 08F3
2640 DATAF1, 1A, FE, 01, C2, 39, F0, 13, 13, 13, 1A, 6F, 13, 1A, 67, DD, 0516
2650 DATA35, 22, C3, 39, F0, DD, 7E, 22, 3D, 47, 87, 87, 80, 4F, 3A, 53, 0986
2660 DATAF4, 87, 87, 87, 47, 87, 87, 80, 81, 11, C7, F4, 83, 5F, 7A, CE, 05E5
2670 DATA00, 57, C9, 7E, 23, DD, 77, 12, 7E, 23, B7, 20, 08, DD, 77, 1C, 06DE
2680 DATADD, 77, 13, 18, 18, CB, 7F, 20, 0A, DD, 77, 13, 3E, FF, DD, 77, 04BB
2690 DATA1C, 18, 0A, ED, 44, DD, 77, 13, 3E, 01, DD, 77, 1C, 7E, 23, DD, 0AD5
2700 DATA77, 14, 7E, 23, DD, 77, 15, 7E, 23, DD, 77, 16, C3, 39, F0, 7E, 0A32
2710 DATA23, 5F, 3E, 06, CD, C5, 1B, C3, 39, F0, 7E, 23, 0E, F6, ED, 79, 03ED
2720 DATAC3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 23, C3, 39, F0, 7E, 23, DD, 77, 20, 0BD5
2730 DATAC3, 39, F0, 7E, 23, 11, 00, F6, CB, 47, 20, 02, CB, C3, CB, 4F, 02D0
2740 DATA20, 02, CB, DB, 3A, 53, F4, B7, 28, 07, CB, 02, CB, 03, 3D, 20, 0373
2750 DATAF9, 3E, 07, 0E, A0, ED, 79, 0E, A2, ED, 78, A2, B3, 0D, ED, 79, 0745
2760 DATAC3, 39, F0, CD, 0F, F3, 3E, FF, DD, 77, 21, C9, CD, 0F, F3, DD, 00EE
2770 DATA7E, 0A, FE, 01, 20, 08, 5F, CD, 40, F3, AF, DD, 77, 1F, AF, DD, 01D5
2780 DATA77, 1E, DD, 77, 09, DD, 77, 21, C9, 2B, AF, DD, 77, 21, E5, 7E, 0392
2790 DATAF5, DD, 86, 23, CB, BF, 26, 00, 6F, 11, 63, F3, 29, 19, 5E, 23, 011F
2800 DATA56, EB, DD, 7E, 17, 16, 00, CB, 7F, 20, 06, 5F, B7, ED, 52, 18, 0320
2810 DATA04, ED, 44, 5F, 19, F1, F5, CB, 7F, 28, 0C, DD, 75, 0B, DD, 74, 0B20
2820 DATA0C, AF, DD, 77, 1B, 18, 18, DD, 5E, 0B, DD, 56, 0C, D5, DD, 75, 08CE
2830 DATA0B, DD, 74, 0C, D1, B7, ED, 52, DD, 5E, 0D, DD, 56, 0E, 19, CD, 05AD
2840 DATA48, F3, DD, 75, 0D, DD, 74, 0E, F1, E1, CB, 7F, C4, CA, F2, 23, 0144
2850 DATAE5, CD, 0F, F3, E1, 5E, 23, 56, 23, 01, 00, 00, E5, 21, 00, 00, 066D
2860 DATACB, 3A, CB, 1B, CB, 18, CB, 3A, CB, 1B, CB, 18, CB, 3A, CB, 1B, 0252
2870 DATACB, 18, DD, 7E, 1D, B7, 28, 0A, F5, 79, 80, 4F, ED, 5A, F1, 3D, 028D
2880 DATA18, F3, DD, 75, 02, DD, 74, 03, E1, C9, DD, 7E, 15, DD, 77, 04, 0BE5
2890 DATADD, 7E, 16, DD, 77, 05, AF, DD, 77, 06, DD, 77, 1B, DD, 7E, 1C, 012D
2900 DATADD, 77, 1A, 3E, FF, DD, 77, 1E, DD, 77, 1F, DD, 7E, 0A, B7, 20, 00FB
2910 DATA05, DD, 5E, 19, 18, 4A, FE, 01, 20, 0D, 1E, 10, CD, 40, F3, 3E, 002A
2920 DATA0D, DD, 5E, 18, C3, C5, 1B, AF, DD, 77, 07, DD, 77, 08, C9, 7E, 0385
2930 DATA23, DD, 77, 00, 7E, 23, DD, 77, 01, C9, 3A, 53, F4, B7, 20, 04, 0464
2940 DATA06, FE, 18, 0A, FE, 01, 20, 04, 06, FD, 18, 02, 06, FB, 3A, 52, 0605
2950 DATAF4, A0, 32, 52, F4, 1E, 00, CD, 40, F3, 3E, FF, DD, 77, 21, C9, 0AB5
2960 DATA3A, 53, F4, C6, 08, C3, C5, 1B, 3A, 53, F4, 87, 5D, CD, C5, 1B, 00B6
2970 DATA3C, 5C, C3, C5, 1B, E1, E1, F1, 21, 52, F4, CB, FE, CD, E7, ED, 075B
2980 DATAC3, C7, EE, E8, 0E, 12, 0E, 48, 0D, 89, 0C, D5, 0B, 2B, 0B, 8A, 09CE
2990 DATA0A, F3, 09, 64, 09, DD, 08, 5E, 08, E5, 07, 74, 07, 09, 07, A4, 0916
3000 DATA06, 44, 06, EA, 05, 95, 05, 45, 05, F9, 04, B2, 04, 6F, 04, 2F, 04DA
3010 DATA04, F3, 03, BA, 03, 84, 03, 52, 03, 22, 03, F5, 02, CB, 02, A3, 01EA
3020 DATA02, 7D, 02, 59, 02, 37, 02, 17, 02, F9, 01, DD, 01, C2, 01, A9, 023B
3030 DATA01, 91, 01, 7B, 01, 65, 01, 51, 01, 3E, 01, 2C, 01, 1C, 01, 0C, 04CA
3040 DATA01, FD, 00, EF, 00, E1, 00, D4, 00, C9, 00, BD, 00, B3, 00, A9, 06AF
3050 DATA00, 9F, 00, 96, 00, 8E, 00, 86, 00, 7E, 00, 77, 00, 71, 00, 6A, 04FE
3060 DATA00, 64, 00, 5F, 00, 59, 00, 54, 00, 50, 00, 4B, 00, 47, 00, 43, 0841
3070 DATA00, 3F, 00, 3C, 00, 38, 00, 35, 00, 32, 00, 2F, 00, 2D, 00, 2A, 0A6A
3080 DATA00, 28, 00, 26, 00, 23, 00, 21, 00, 20, 00, 1E, 00, 1C, 00, 1B, 0C34
3090 DATA00, 19, 00, 18, 00, 16, 00, 15, 00, 14, 00, 13, 00, 12, 00, 11, 050C
3100 DATA00, 10, 00, 00, C0, 00, CC, 00, D8, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 00, 0878
3110 DATA00, 00, 78, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, C0, 00, 08BB
3120 DATACC, 00, D8, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 00, 00, 00, 78, 00, 00, 00, 0B70
3130 DATA00, FF, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 03FC
5000 '
5010 '    PC-6001 (32K, PAGE3)
5020 '-------------------------
5030 '    P S G   D R I V E R
5040 '-------------------------
5050 '    programed by H.Ohwaki
5060 '       thanks to Y.Iwanami
```

《リスト2》ディスク用「PSG DRIVER」ローダーのプログラム・リスト

```
10 REM LIST 2
20 REM
30 :
100 SCREEN 4,2
110 SCREEN 4,3
120 BLOAD"PDRIVE.BIN"
130 POKE&HFD8C,1:REMﾍﾟｰｼﾞ ｽｳﾁ1ﾆ
140 POKE&HFAEB,0
150 POKE&HFAEC,&HE7
160 NEW
```

文のそれと同じです。

GORRY：でも，ソフト・エンベロープがあると，V，S，Mは全然必要ないですね。

●@n

ソフト・エンベロープにします。nはパターンNo.で，0～15です。なおハード・エンベロープと異なり，各パート別々に設定できます。

●V@n

ソフト・エンベロープの全体の音量を設定します。nは0～15です。

●M@n

ソフト・エンベロープのスピードを設定します。nは0～255で，小さいほど速くなります。

●Kn

RやQコマンドで音を切ったあとの音量の消えかた（リリースといいます）を設定します。nは0～255で，小さいほど速くリリースします。ハード・エンベロープ使用中には効果がありません。

(4)くり返しに関するコマンド

●[〔くり返し回数〕…〔：〕…]

（[ ]は( )でもよい）

くくられた中をくり返します。回数は省略することになります。：があると，ループ・カウンタが1になったときにそこからループの外へでることができます。ループは8重まで入れ子にすることができます（ループの中，またその中という具合に8回ループできる。例を参照）。ループ回数を0にすると，無限ループになりますが，[0]とすると暴走するのでやめましょう。

また，2回目は1オクターブ上げて演奏しようとか，：以降でオクターブを変更しているのに：でループを抜けたあとも同じオクターブで演奏することができません（L，Tについても同じ）。Iコマンド（移調）を使ってください。

GORRY：最後のほうはどういうことなのか，よく意味がわからないのですが……。

例：[a[b：c]d：e]f

＝abcbdeabcbdf

(5)その他のコマンド

●W〔音長〕

その状態を保持させます。Yコマンドのあとなどで使うことがあると思います。

●Yr，d

PSGのレジスタrにdの値を書き込みます。BASICのSOUND r，dと同じです。

●&

タイ，スラーの役目をします。

●Nn

ノイズの周波数を設定します。nは0～31で，小さいほど高くなります。

●Tn

テンポを設定します。各パートで独立はしません。nは4～255です。

●~~X~~n

トーンとノイズの制御をします。nは0～3です。あったら便利だと思い，一番最後に作ったのがこのコマンドです。

0のとき：音をだしません。

1のとき：トーンがでます。

2のとき：ノイズがでます。

3のとき：トーン，ノイズ両方がでます。

●Xn

OUT　&HF6，nと同じです。初期値は3です。nが小さいほど割り込みの回数が多くなるので，Tコマンドと組み合わせて使います。ただ，X0にすると割り込みにかかりっきりになり，メイン動作（BASICの処理）がほとんどできない状態になります。

《リスト3》サンプル・プログラム・リスト

```
5 REM Ys: OPEN YOUR HEART
6 :
10 A$=USR("I1")
20 A$=USR("0")
30 E1$="efffffffffffffffffffffffffffffff"
40 E2$="eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee"
50 A$=USR("d0,"+E1$+E2$)
60 A$=USR("d1,"+E2$+E2$)
70 FORI=1TO3:A$=USR(HEX$(I)+"L4Q8V10H0,0,0,0V@15M@20K0I0^0"):NEXT
80 A$=USR("1t96 h10,2,1,150@0m@18v@13k20y7,56")
90 P1$="o5l8ec+degf+a4.gf+gf+edec+2&c+deg"
100 P2$="e2&ec+def+<a>df+gf+ed[f+<a>df+gf+ed]
110 P3$="f+2gf+gb-aef+a>d<ef+a>d<egb>d<f+gb-
120 P4$="a>d&d2.d2<b-2>d1..k30r4"
130 A$=USR("1"+P1$+P2$+P3$+P4$)
140 A$=USR("2h10,2,1,150@0m@18v@9r8k20^2")
150 A$=USR("2"+P1$+P2$+P3$+P4$)
160 A$=USR("3h10,2,1,150@0m@18v@13k15")
170 P1$="l8aa4.>dd4<b>c+dddd<b-b-gaea16r16g4g>c+d<
180 P2$="aea16r16g4eg>c+d<df+ab-agf+[adf+ab-agf+]
190 P3$="adf+ab-ab->c+d2c+2<b2b-2
200 P4$="aef+a>d<ef+ab-agd4egb-aef+a>d<ef+a>d2.k30r4"
210 A$=USR("3"+P1$+P2$+P3$+P4$)
220 A$=USR("p")
```

最後に

できるだけ使いやすいようにしたつもりですが，やはり人に説明するのはむずかしいことですね。よくわからなかったらとにかく試行錯誤してください。

本当はFM音源でこのようなものを作ってみたかったのですが，手元になかったのでできませんでした。

他機種でも，これに引けをとらないようなものを開発し，強力なラインナップにしていこうではありませんか（というのも，GORRY先生のNEW FM音源ドライバーに感動したからだったりする）。

P.S.P6プログラム大全集の掛面2806というのは私のことだが，あれは掛西の誤植なのだあ～。

●**参考**：PC－Techknow 6000（アスキー出版）

―――◇―――

どうでしたか？　彼はX1でこのプログラムを開発したそうです。今回，掲載にあたってそのアセンブラ・ソース・プログラムをお借りすることができました。これを使って，各機種へ移植したいと思います。こちらでやってもいいのですが，ぜひ，やってみたいという方は，「PSGドライバー」他機種移植係まで，ハガキで申し込んでください。TEL番号，連絡のつく時間をお忘れなく。

また，掲載にあたって，原稿およびプログラムを一部変更させていただいたことを報告します。

（GORRY）

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㊳

もっとがんばるBASIC③——数値文字列の変換——　by くりひろし

★さて，今回は数値と文字列の変換についてです。
★VALとSTR$は表と裏です。VALで数値に変換したものを，STR$に入れれば，元の文字列にもどります。
★HEX$やOCT$で変換した文字列も，例のように〝&H〞や〝&0〞を頭につけてVAL関数に入れてやれば，元の10進数にもどせます。
★数値と文字列の変換は，一度使いかたを覚えると，とても便利です。グラフィックのデータなどは，本来ドットのあるなしを，0101…の2進数で表現したものです。これを通常は16進数でプログラムするのですが，エディタ等を作ったときに，このへんのn進変換の関数が役立つことになります。
★次回はキャラクタ・コードの話です。

20分後の
電波ビル



か，影くん
の，のっけから
いったい
どうしたって
いうのかね？

あのね，
あのね，
Dr.——

うっ
うっ

あーしんどそうに悪い…

ボクはねー，ボクなりに
努力したんですよ

ぐじっ

それなのに，ああ
それなのに……
こんがらがって
わけがわかんない

ん？

だからっ
数値と文字列の
変換のやりかたっ！
キャラクタ・コードが
16進で8進が
2進でどーの
こーの

わ，わかった
わかった…
こーゆーのは，

順をおって
基本からやって
みよーか

まず，基本的な
おさらいからだ

パソコンで扱える
データにはどんな
のがあったかな？

数値型
5,423,…

文字型
"A","ABC",…

えーと，まず
大きくわけて
文字型と
数値型かな…

前回のREAD文
にもあったけれど，
DATA文にあるのが
文字列でも数値でも
文字型変数に
READしてしまえば
エラーは起きないね

10 READ A$
20 DATA 10
とあったら，
A$=10でなく，
A$="10"ですね

で，こういう場合を
考えてみよう。
配列A(2)があるとして，
A(0)に数値，A(1)に
文字データを置きたいとする！

A(0)	A(1)
⇑ 123	⇑ "ABC"

???

そう，文字型の配列に
してやれば，「文字型」
として，数値も文字列も
同じ配列にとりこめるね

A$(0)="123"
A$(1)="ABC"

~~A(0)=123~~
~~A(1)="ABC"~~

でも文字列じゃ
数値計算が
できませんよ

そりゃそうだね！
じゃあ，文字列を
数値に変えて
しまえばいい！

そのために
こういう
関数が
あるのだ！

VAL（{文字列 / 文字変数}）（バリュー関数）

- 文字列もしくは文字変数の中身の数字文字列を数値(10進数)に変換する。
- 文字列に，0〜9の数字と，先頭の「+」「−」「&」と末尾の「！」「♯」「%」以外の文字が使われると0になる。

あーっ，でもでも，
逆に配列にもどす
ときに困らないかな



そこんところにぬかりはない。
もちろん，逆をする
関数があるってわけだ

STR$ (数値 / 式 / 変数)　（エスティーアール ダラー関数）

- 数値データを，10進数の形で文字列に変換する。
- 数値データは＋－の符号がつくので，得られる文字列は実際より１桁長く，先頭に空白（＋の意味）か，－がつく。

なるほど──しかし，
たとえばどんな使いかたが
あるのかな───



今ひとつ，そのメリットが
ピンときませんね──

なにいってんの！
投稿プログラムでも
みんな使ってるよ！
とくに，マシン語や
グラフィック・データを
扱うときには必ず
でてくるね



…というのも，グラフィック・データやマシン語では16進数（&H00～&HFF）をよく使うね。これを数値として扱うと，配列なんかでは……

```
DATA &HEA,&HF8,&H15,&H8C,&H7G…
```

というふうに，いちいち"&H"が必要になる！これを打ち込むのはめんどうくさいし，その分メモリを消費してしまう。
そこで…

```
DATA EA,F8,15,8C,7G……
```

としてやって，それぞれを

```
READ A$ ; B=VAL("&H"+A$)
```

としてやればラクになるだろう？
もちろんSTR$を使った逆もできるわけだ。

あ，そうか。投稿プログ
ラムは，短めで，
打ち込みやすいのが
良いから，みんなこう
するんですね。



あ，まてよ，逆に
16進の文字列って
どうすんだ？



まーかせて！
16進どころか，
8進，2進も
みんなできるぞ



HEX$ (数値 / 変数 / 式)　（ヘキサダラー関数：数値→16進文字列）

〈例〉HEX$(74)→"4A"

OCT$ (数値 / 変数 / 式)　（オクタルダラー関数：数値→8進文字列）

〈例〉OCT$(38)→"46"

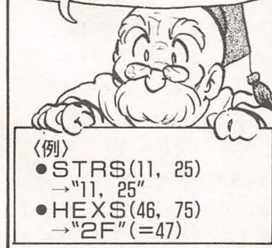
BIN$ (数値 / 変数 / 式)　（バイナリダラー関数：数値→2進文字列）

〈例〉BIN$(11)→"1101"

ちなみにBIN$
は，あるBASIC
と，ないBASICが
あるから注意
してください。



最後にひとつ注意したい
のが，これらの数値文字列
変換では，STR$以外は
小数点以下の値を
4捨5入するので念のため。



〈例〉
- STR$(11，25)
→"11，25"
- HEX$(46，75)
→"2F"(=47)

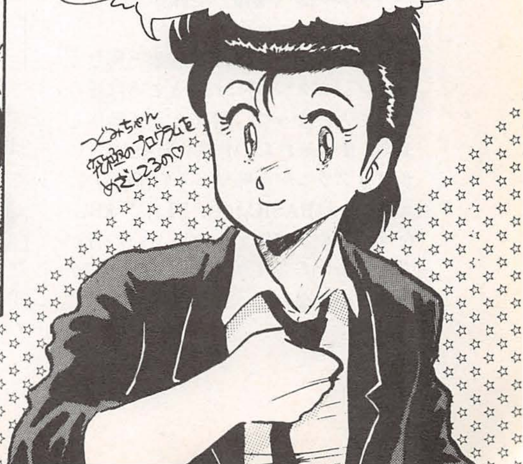
まあ，こんな
ところかな？
いいかね
影くん…
あれ？



数値文字列の変換が
できたって，プログラムが
完成しなきゃあ
ダメッすよねえ…！



と，いうわけで
また来月ねっ♥



FM音源110番

by Yu-You

みなさんコンニチハ。Yu-Youです。

ところで，先月みなさんにお願いした応募規定，みんな守ってくれまして本当にどうもありがとうございました。

この応募規定は今後も続けるつもりですので，みなさんも協力してくださいネ!!



Yu-You先生，GORRY先生こんにちは。

FM音源の話題ではなく，恐縮なのですが，PSG機種(MSXなど)では，どのようにして〝ドラム（ノイズ)〟を演奏させるのですか？

それと，音符で♩や♪なんかはわかるのですが，♫ や ♬ ，♬ などは何分音符を意味するのですか？　先生，頼りにしてまっせ～～!!

P.S.いつの日か，ミュージック・プログラムを送ってやるぜ!!　はた坊～～。

〔長野県茅野市・WIZのサインα16才〕



おいおい，君は16才，当然小学校で音楽を習ってきているはずだろ。それともなんだい，キミもボクと同じ「音楽の時間はお昼寝タイム」と言いたいのかあ…？　後者の質問は，音楽の時間に必ず習っているはずの内容なんだけどな…。　ま，いっか～。

では，最初のほうの質問から答えていきましょう。

PSG音源とはけっこう優秀な音源で，場合によってはFM音源より性能がいいんですよ。

たぶん知っているとは思いますが，PSGは，トーン(ビープ音)，ノイズ音，ソフト・エンベロープなどといった機能をもっていて，それらを本当に少ないパラメータ（情報）で操作できるのです。

そのパラメータは，FM音源と同じようにレジスタ*と呼ばれるところに送りこむことによって，情報として動作します。まぁそれらの作業はBASICというプログラムが全部やってくれるので，ユーザーはBASIC上で，PLAY〝ABC〟な～んてやるだけで，たいていの音がでてしまうのですが，中にはBASICがやってくれないような作業もあるのです。それがノイズです。

ただし最初から最後まで特定のチャンネルをノイズ・チャンネルとして使用するならSOUND文を用いてノイズを出力することが可能ですが，リアルタイムでノイズのON, OFFを切り換えたい場合は，マシン語のルーチンを作ってやる必要があります。

なぜかというと，PLAY文はMMLを一度ワークエリアにしまって，それから一定の周期でそこを参照し鳴らすという仕組になっているのです。つまり，PLAY文をいくつ並べても演奏データをすべて読み終えたら，OKがでるのです。でも，バックではちゃんと演奏がされています。

参考までに，ノイズのマシン語ルーチンが使用されているプログラムを挙げますとベーマガ6月号の「ファンタジーゾーン」と8月号の「A・JAX」がそうです。どちらも，それによってノイズを効果的に使っているので手本として使用するなり，また研究してみてくださいね。

つぎに音符の読みかたについてですが，これはいたって簡単です。たとえば♬は16分音符(𝅘𝅥𝅯)が2個，♫は8分音符（♪）が2個。♬は符点16分音符(𝅘𝅥𝅯)が1個と32分音符が(𝅘𝅥𝅰)が1個のことです。これは第1図を見てもらえばわかります。

8分音符（♪）

16分音符（𝅘𝅥𝅯）

32分音符（𝅘𝅥𝅰）

例

《第1図》変わった音符の読みかた



先生方，こんにちは。

PC-9801VMに接続できる音源を紹介してください。ゲーム用にしか使わないので安くてお手ごろな価格のものをお願いします!!

〔熊本県八代郡・BELL13才〕



BELL君，こんどからは，本名，電話番号，FM音源レベルは必ず記入するようにしてくださいね。

では，お答えしましょう。

現在98用の音源としてメジャー（有名）なものは三つでています。

○PC-9801-26K…サウンドボード　価格25,000円（NEC）

○PC-9801-14…ミュージック・ジェネレータ・ボード価格28,000円(NEC)

○ミュージくん…価格99,800(Roland)

これらのうち，3番目のミュージックくんについては，98用音源っていうのとは，多少ニュアンスがちがうのですが，最近注目を集めているうえに，音源がFM音源とはちがい，すっばらしい!!　そう，ものすごくぶ厚い音をだせるのです。が，値段が値段ですから，本当に音楽のみをやり込みたいとか，多少お金には余裕があるっていう人にすすめます。

やはりベストなのは1番目のサウンドボードです。OPNが載っているうえに，値段も安く，そして，ほとんどのゲームが対応しているようなのです。持っている人も一番多いだろうし，ベーマガのゲーム・ミュージック・プログラム・コーナーに紹介されるのも，すべてこれです。

ちなみにですね，2番目のミュージック・ジェネレータ・ボードについては，ボクはまったく知りません。話によると，サウンドボードとまちがえて買ってひどい目にあった人もけっこういるようなので，気を付けてください。

とにかくBELL君の条件をすべて満たすものは，サウンドボード(PC-9801-26K) ですね。

報

Yu-You先生，MSX-Audioで簡単に音色が作れるプログラムを作りました。ぜひ使ってみてください（リスト1）。

説明：

TL…トータル・レベル(0～63)
FB…フィード・バック(0～7)
AR…アタック・レイト(0～15)
DR…ディケイ・レイト(0～15)
SL…サスティン・レベル(0～15)
RR…リリース・レイト(0～15)
PMD…ビブラート(0～1)
AMD…トレモロ(0～1)
ENV…エンベロープ・スイッチ(0～1)
KSR…レイト・スケーリング(0～1)

《リスト1》MSX Audio 音色作成プログラム・リスト

```
10 CALL AUDIO
20 DIM A%(15):DEFFNA=VARTPR(A%(0)):GOSUB 100
30 CALL VOICE (A%)
40 PLAY#2,"o4cdefgabo5c"
50 END
100 '
110 '       VOICE SET
120 '
130 READ A,B:POKE FNA+17,A:POKE FNA+10,B*2
140 FOR I=0 TO 1
150  FOR J=0 TO 1:READ A,B:A=A*16+B:POKE FNA+18+I*8+J,A:NEXT J
160  A=0:FOR J=0 TO 3:READ B:A=A+B*2^(7-J):NEXT J
170  READ B:POKE FNA+16+I*8,A+B
180  READ B:A=PEEK(FNA+17)*(I-1)+B:POKE FNA+17+I*8,A
190 NEXT I
200 RETURN
210 '
220 '       VOICE DATA
230 '
240 '       TL     FB
250 DATA    60,     4
260 '       AR     DR     SR     RR    PMD    AMD    ENV    KSR     ML    KSL
270 DATA    15,    12,     5,    12,     1,     1,     1,     0,    10,     0 :'op 1
270 DATA    10,     2,     0,    13,     0,     0,     1,     0,     5,     0 :'op 2
```

ML…マルチプル(0～15)

KSL…レベル・スケーリング(0～3)

これでかなり簡単に作れると思います。

なお，FM PACでは10行のCALL AUDIOをCALL MUSICにしてください。

P.S. Yu-You先生，川野先生，MSX-AudioでVGMを作ってください！お願いします。

参考：ベーマガ'88年9月号

〔福岡県田川郡・角さん14才〕

Yu-You：でかしたぞ，角さん!!(©水戸黄門)。…とは言ったものの，じつを言うとまったく同じものを，ボクは先月，すでに完成させていたのです。ただ，先月号ではページの関係で発表できず，今月用にとっておいたら，キミに先を越されてしまった。

でも考えてみると，この方法が一番効率いいもんね。これでまた一歩，MSX-Audioのレーベルがあがるでしょうね。

訂

こんちには，GORRYです。先月号の「TONE CHANGER」サウンドボードII版ですが，あやまって開発中のものを掲載してしまいました。先月号がでたとたん，これについての問い合わせが多くありました。どうもすみませんでした。ここに訂正リストを掲載します。

それと，ボードII用ではないもののほう（9月号掲載）のマシン語部分が88年3月号の「S・D・I」からとったのでは，という質問がありました。参考にさせていただいたことを書き忘れたことをお詫びします（でも，あれはちゃんと自分で調べて作ったんですよ）。

《リスト2》PC-88 TONE CHANGER（サウンドボードII用）

```
1 'SAVE"PLAY@.SB2"
100 CLEAR ,&HCFBF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HCFC0
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT
220 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
230 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET--------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT"TONE No. ERROR":STOP
530 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) AND 255
540 POKE AD   ,A%(0,0)                          'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(1,8) AND 7)*16+A%(1,7) 'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(1,5)                          'TL
590 POKE AD+8 ,A%(1,6)*64+A%(1,0)               'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(1,1)                          'DR
610 POKE AD+16,A%(1,2)                          'SR
620 POKE AD+20,A%(1,4)*16+A%(1,3)               'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(1,9)                          'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                       'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                          'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                          'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255                  'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                    'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255                  'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255                  'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)                   'PMS
740 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
999 '-----------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF   OM   WF   SY    SPEED AMD PMD PMS
1020 DATA   44,  15,   0,   0,        0,   0,   0,   0,0,0
1030 '      AR   DR   SR   RR   SL   TL   KS   ML   DT AMS        SOUND NAME
1040 DATA   31,   0,   0,   1,   0,  22,   0,   2,   3,   0
1050 DATA   18,   0,   0,   6,   0,   0,   0,   8,   3,   0
1060 DATA   31,   0,   0,   1,   0,  23,   0,   4,   7,   0
1070 DATA   18,   0,   0,   6,   0,   0,   0,   4,   7,   0
1080 NO=125:GOSUB *VOICE.SET
1090 '-----------------------------------------------------------------
10000 CMD PLAY "@125V15L4CDEFG
```

用語集

レジスタ：FM音源やPSG音源がユーザーからデータを受け取るところ。

普通ユーザーがBASIC上でPLAY "CDE"などとやると，BASICはそれをFM音源チップが理解できるような数値列に変換してFM音源に送り込む。FM音源上にあり，それらのデータを受け取る窓口がレジスタである。

OPNやOPMといったFM音源LSIには256種類，PSGには16種類の窓口があり，音程，音量，音色パラメーター数々により，使う窓口番号が異なる。

応募規定

このコーナーに，応募する際にはつぎのことに注意してください。

① ハガキの裏，左上に2cm四方のマスを作り，そこに"Q"とか"㊙"とか，"㊢"などと必ず書き込んでください。

② 自分の住所，氏名(本名)，年令，電話番号を必ず書き込むこと。

③ つぎの中から君のFM音源レベルを一つ選ぶ。

L1：まだ右も左もわからない初心者。音色のパラメータの意味もまったくわからない。

L2：かなり苦労はするが，時間さえかければ望みどおりの音色（…に近いもの）を作ることができる。

L3：どんな音色でも10分あれば作れるエキスパートだぜ!!

これらを守ったうえで，以下のあて先まで送ってください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「FM音源110番」係

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC



『PC−8801FA』でCOBOL言語が使えるでしょうか。使えるなら必要なソフトウエア，周辺機器などの販売メーカーや，価格を教えてください。

〔石川県七尾市・**秀村美夏15才**〕



『PC−8800シリーズ』で使用できるCOBOLには，ライフボート社から，『α−COBOL』が発売されています。

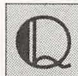
このソフトは，CP／M上で動作しますので，『PC88−104−2W』(価格28,000円)などのCP／Mが必要となります。

詳しくは，ライフボート社へお問い合わせください。

ライフボート社

TEL.	(03) 293−4716
製品名	α−COBOL
価格	28,000円
謀体のタイプ	5' 2D 8'
対応機種	PC−8801からFA／MAまで

〔回答者：猫〕



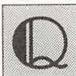
『PC−8801FA／MA』には，オーディオ入力端子がついていますが，『PC−8801MKIISR』以降の機種に『サウンドボードII』を増設した場合にも，オーディオ入力はつくのですか？

〔静岡市・**漆畑幹新？才**〕



オーディオ入力端子は，サウンドボードII〈PC−8801−23／24〉についていますので，ボードを本体に接続してもらえば，オーディオ入力端子がつき，デジタル・サンプリング機能を使用することができます。

〔回答者：猫〕



『PC−8801MKIIMR』についてですが，2DのDISKを2HDにCOPY，または2Dのシステムを2HDにCOPYする方法はないのでしょうか？

〔佐賀市・**永渕英年16才**〕



2Dのシステム以外のファイルを2HDに転送するには，ユーティリティの"xfiles.j88"を使用します。

また，"xfiles.j88"は，2HDから2Dのディスクにファイルを転送することも可能です。

詳しくは，ユーティリティ・マニュアルを見てください。

つぎに，2Dのシステムを2HDにCOPYしたいとのことですが，これはできません。2Dのシステムは，2Dのシステムでフォーマットを行なったディスクに対してのみコピーが可能ですが，2Dのシステムを2HDのシステムでフォーマットしたディスクに対しては，コピーはできません。

〔回答者：猫〕



『サウンドボードII〈PC−8801−24〉』の拡張命令を2HDで使うにはシステムディスクを2HDに変換して，"fm.ipl"を実行する，と書いてありますが，機械語がよくわからないので，実行のやりかたがわかりません。具体的にどうすればよいのでしょうか？

〔神奈川県相模原市・**鈴木智19才**〕



"fm.ipl"を実行するには，bload "fm. ipl", r と入力し，リターン・キーを押します。しばらくすると，

カクチョウ ネイロ ヲ シヨウシマスカ〔Y／N〕？

というメッセージが表示されますので，"Y" を入力します。

これで，拡張命令が使用できる状態となります。

なお，『PC−8801−23／24』のシステム・ディスクは，"fm. ipl"を立ちあげ時に自動実行するようになっていますので，通常は，"fm.ipl"を起動しなくても拡張命令が使用できるようになっています。

〔回答者：猫〕



『PC−88VAソフトウェアバージョンアップボード〈PC−88VA−91〉』の仕様，価格を教えてください。

また，従来の『VA』で，『VA2／VA3』と同等の機能を持たせるには，どうすればよいのですか。

〔神奈川県横浜市・**峯崎 哲14才**〕



『PC−88VAソフトウェアバージョンアップボード〈PC−88VA−91〉』(価格49,800円)を『PC−88VA』に搭載すると，『PC−88VA』の機能を，『VA2／VA3』の機能にパワーアップできます。

このボードには，『VA2／VA3』用の"PC−Engine Ver 1. 1"が添付されていますので，拡張されたコマンドが使用可能となります。

また，日本語入力，変換機能が拡張されます。

ただし，『PC−88VA』に『ソフトウェアバージョンアップボード』を取り付けしましても，数値データプロセッサは，使用出来ませんので注意してください。

〔回答者：猫〕



『PC−88VA3』と『PC−KD863S』で，スーパーインポーズができますか。もし，できないなら，どういう周辺機器を使ったら，見れるようになりますか？

〔山形市・**長沢明彦13才**〕

《リスト1》オリジナルキャラクターをＩＮＰ関数で動かすプログラム

```
100 CLS 3
110 SCREEN 3.0.0.0 :CONSOLE 0.25.0.1 :DEFINT A-Z
120 X1=300:Y1=100
130 '
140 FOR Y=1 TO 20                              'キャラクタデ゛ータの読み取り
150 READ A$
160 FOR X=1 TO 30
170 PSET (X1+X.Y1+Y).VAL(MID$(A$.X.1))      'キャラクタデ゛ータの表示
180 NEXT X
190 NEXT Y
200 '
210 '
220 RB=((30+7)¥8)*20*3+4                       'キャラクタに必要な配列計算
230 RBH=RB¥2+1
240 '
250 DIM ROKETTO(RBH)
260 '
270 GET (301.101)-(330.120).ROKETTO            'キャラクタを配列にとりこむ
280 '
290 CLS 3:SCREEN 3.0.0.1
300 '
310 '
330 CX=300:CY=200
340 PUT(CX,CY).ROKETTO
350 '
355 *MAIN
356 '
360 K1=INP(&HE0)                               'キースキャン
370 K2=INP(&HE1)
380 '
390 IF K1=&HFB THEN CY=CY+5:GOSUB *SITA        ' 2
400 IF K2=&HFE THEN CY=CY-5:GOSUB *UE          ' 8
410 IF K1=&HEF THEN CX=CX-5:GOSUB *HIDARI      ' 4
420 IF K1=&HBF THEN CX=CX+5:GOSUB *MIGI        ' 6
430 IF K2=&H7F THEN END                        ' リターンキー
440 GOTO *MAIN
445 '
450 *SITA
460 PUT(CX.CY-5).ROKETTO.XOR                   '前の表示を消す
470 IF CY>=379 THEN CY=379                     'はみ出しのチェック
480 PUT(CX.CY).ROKETTO                         '新しく表示する
490 RETURN
495 '
500 *UE
510 PUT(CX.CY+5).ROKETTO.XOR
520 IF CY<=0 THEN CY=0
530 PUT(CX.CY).ROKETTO
540 RETURN
545 '
550 *HIDARI
560 PUT(CX+5,CY).ROKETTO.XOR
570 IF CX<=0     THEN CX=0
580 PUT(CX.CY).ROKETTO
590 RETURN
595 '
600 *MIGI
610 PUT(CX-5,CY).ROKETTO.XOR
620 IF CX>=609 THEN CX=609
630 PUT(CX.CY).ROKETTO
640 RETURN
645 '
650 '      12345678901234567890123456789υ
660 DATA 000000000000000000000000000000
670 DATA 000000000000077000000000000000
680 DATA 000000000000777700000000000000
690 DATA 000000000007777770000000000000
700 DATA 000000000077777777000000000000
710 DATA 000000000077777777000000000000
720 DATA 000000000077777777000000000000
730 DATA 000000000777777777700000000000
740 DATA 000000000777777777777000000000
750 DATA 007700007777777777777700007700
760 DATA 077770077777777777777770077770
770 DATA 077770777755557755557777077770
780 DATA 077770777755557755557777077770
790 DATA 077770777755557755557777077770
800 DATA 077770777755557755557777077770
810 DATA 077770777777777777777777077770
820 DATA 077770777777777777777777077770
830 DATA 022220022222220022222220022220
840 DATA 002200002222200002222200002200
850 DATA 000000000000000000000000000000
```

《リスト2》グラフィック画面の読み込みのプログラム

```
100 CLS 3
110 SCREEN 3,0
120 X1=300:Y1=100
130 '
140 FOR Y=1 TO 20                              'キャラクタデ゛ータの読み取り
150 READ A$
160 FOR X=1 TO 30
170 PSET (X1+X.Y1+Y).VAL(MID$(A$.X.1))      'キャラクタデ゛ータの表示
180 NEXT X
190 NEXT Y
200 '
210 '
220 RB=((30+7)¥8)*20*3+4                       'キャラクタに必要な配列計算
230 RBH=RB¥2+1
240 '
250 DIM ROKETTO%(RBH).ROKETTO2%(RBH)
260 '
270 GET (301.101)-(330.120).ROKETTO%           'キャラクタを配列にとりこむ
280 '
290 OPEN "キャラ1" FOR OUTPUT AS #1             'キャラ1でファイルをオープンする
300 '
310 FOR I=0 TO RBH                             '配列ROKETTOを書き込む
320   PRINT #1.ROKETTO%(I)
330 NEXT I
340 '
350 CLOSE
356 '
370 OPEN "キャラ1" FOR INPUT AS #1              'キャラ1を読み込みのためにオープンする
380 '
390 FOR I=0 TO RBH                             '配列ROKETTO2に読みこむ
400    INPUT #1.ROKETTO2%(I)
410 NEXT I
420 '
430 CLOSE
440 '
450 CLS 3
460 '
470  FOR X=0 TO 609 STEP 30                    '配列ROKETTO2を画面に表示する
480  FOR Y=0 TO 379 STEP 20
490     PUT(X,Y).ROKETTO2%
500  NEXT Y
510  NEXT X
520 '
530 END
550 '
650 '      123456789012345678901234567890
660 DATA 000000000000000000000000000000
670 DATA 000000000000077000000000000000
680 DATA 000000000000777700000000000000
690 DATA 000000000007777770000000000000
700 DATA 000000000077777777000000000000
710 DATA 000000000077777777000000000000
720 DATA 000000000077777777000000000000
730 DATA 000000000777777777700000000000
740 DATA 000000000777777777777000000000
750 DATA 007700007777777777777700007700
760 DATA 077770077777777777777770077770
770 DATA 077770777755557755557777077770
780 DATA 077770777755557755557777077770
790 DATA 077770777755557755557777077770
800 DATA 077770777755557755557777077770
810 DATA 077770777777777777777777077770
820 DATA 077770777777777777777777077770
830 DATA 022220022222220022222220022220
840 DATA 002200002222200002222200002200
850 DATA 000000000000000000000000000000
```



『ＰＣ−88ＶＡ３』でスーパーインポーズを行なうには，『ビデオボード〈ＰＣ−88ＶＡ−11Ｋ〉』を本体に接続します。

『アニメフレーマ』などで，ビデオ映像と合成する絵やアニメーションなどを作成し，ビデオボードのビデオ入力端子にビデオデッキを接続します。

本体と『ＰＣ−ＫＤ863Ｓ』をアナログ・ケーブルで接続しソフト上でスーパーインポーズの指定をしていただければ，スーパーインポーズ画面を『ＰＣ−ＫＤ863Ｓ』で見ることができます。

『ＰＣ−88ＶＡ／ＶＡ２／ＶＡ３』は，本体にビデオボードを搭載し，アナログＲＧＢケーブルでディスプレイと接続した場合はビデオ入力端子を持っていないディスプレイ（ＰＣ−ＫＤ型番）でもスーパーインポーズ画面を見ることができます。

〔回答者：**猫**〕



『ＰＣ−9801ＶＸ21』でオリジナル・キャラクターを作りたいのですが，作りかたを教えてください。また，それをＩＮＰ関数で動かすにはどうすればいいのですか？

〔愛媛県松山市・**家藤将史14才**〕



リスト１サンプル・プログラムは，ＰＳＥＴで表示した，グラフィック・キャラクターを，ＧＥＴ文で配列に取り込み，ＰＵＴ文で再表示させています。また，[8]，[2]，[4]，[6]のキーで，キャラクターの移動ができます。

〔回答者：**バナナ１号**〕



『ＰＣ−9801ＶＭ２』で，グラフィック画面もＧＥＴ文で配列変数に取り込むことができるけど，それをディスクにしまいこんで，一度電源を切ったあとでも引きだすということはできるのでしょうか？できるなら方法を教えてください！

〔秋田県南秋田郡・**ソーサリマン太郎16才**〕



リスト２サンプル・プログラムのように，ＧＥＴ文で取り込んだデータを，シーケンシャル・ファイルで書き込みます。引きだす場合は，ファイルをオープンして，配列変数に直接読み込みます。

〔回答者：**コボル**〕



先日,『サウンドボード〈PC－9801－26K〉』を買って,マニュアルどおりに設定もしたのですが,サンプル・プログラム(たとえばマニュアルの16ページ)等を打ち込みRUNすると,“Illegal function call in 20”がでてしまうのですが,どこがまちがえているのでしょうか。それともパソコンがおかしいのでしょうか(HELPキーを押すといつも“20 CLEAR,&H1E00”とでる)?

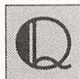
〔千葉市・**吉田智洋15才**〕



本体のメモリ容量によって,CLEAR文で指定する値を下記のように,変更してください。

本体メモリ容量	指定する値
128Kバイト	&H1E00
256Kバイト	&H3E00
384Kバイト	&H5E00
512Kバイト	&H7E00
640Kバイト	&H9E00

〔回答者:**もも**〕



今度,『PC－9801VX21』を買おうと思っていますが,今使っている『PC－KD551』を接続することができますか。また,できないのならば,接続できるディスプレイを教えてください。ちなみに接続ケーブルは,『PC－8091K』です。

〔大阪府吹田市・**高松　計14才**〕



『PC－9801VX21』に『PC－KD551』の接続は可能ですが,デジタル・ディスプレイのため,中間色の出力,4,096色中8色出力および16色出力はできません。また,『PC－8091K』は,そのまま使用できます。

〔回答者:**りんご**〕

カシオ



『PB－110』の裏ブタをとめるネジがほしいのですが,どのようにすれば手に入れることができますか?

〔栃木県鹿沼市・**伊沢孝夫15才**〕



『PB－110』の裏ブタをとめるネジは,カシオサービスセンターで販売しています。くわしくは,近くのカシオサービスセンターまで問い合わせてください。

〔回答者:**ターザン**〕



『FX－840P』で,プログラムに機械語が使えますか?

また,このパソコンに付いているCOMETとはどのようなものですか?

〔広島市・**クローニン18才**〕



『FX－840P』では,機械語は使用できません。

もう一つの質問のCOMETとは,情報処理技術者試験(通産省実施)において,特定のアセンブリ言語を使用すると不公平になるため,作られた仮想の計算機で,これのアセンブル言語CASLで問題が出題されるのです。『FX－840P』ではこのCASLをシミュレートしています。

〔回答者:**ターザン**〕



カシオのBASICマニュアルで,MSXはSCREEN文で,MSX標準のプリンタとそれ以外のものとの切り替えができると書いてありましたが,具体的にはどのようにすればいいのですか?

〔栃木県黒磯市・**小川隆行14才**〕



MSXパソコンに接続できるプリンタはMSX標準プリンタか,MSX標準以外(セントロニクス準拠のインターフェースを持っている)のプリンタです。

セントロニクス準拠のインターフェースを持っているプリンタを接続する場合には,SCREEN命令で対処します。

書式

SCREEN[{モード}][,{スプライトサイズ}][,{キークリックスイッチ}][,{カセット・ボーレート}][,{プリンタオプション}]

{プリンタオプション}には0か,0以外の数値が入ります。

指定の方法は,

MSX標準プリンタの場合,

SCREEN,,,,0⏎

MSX標準以外のプリンタの場合,

SCREEN,,,,1⏎
(0以外)

このような指定を行なうとMSX標準プリンタを使えばグラフィック文字と「ひらがな」が使えます。MSX標準以外のプリンタを使う場合にはグラフィック文字にはスペースに「ひらがな」はカタカナに置き換えられて出力されます。

指定を行なわなかった場合にはプリンタ側のコード表に準じて印字されます。

〔回答者:**ターザン**〕

セガ



『マークⅢ』にFMパックを付けていますが,うまくゲームがFMの音になってくれません。どうしたらよいでしょうか? 〔栃木県鹿沼市・**伊沢孝夫15才**〕



たぶん,『マークⅢ』の端子が汚れているからでしょう。

きれいにするには接点復活剤(CRC-556など)で掃除をしてから,何度か抜き差ししてください。

接点復活剤が手に入らないときは,効果は弱いですがアルコールで掃除してみてください。〔回答者:**セガ三千夫**〕



『マークⅢ』RGB出力は『PC－KD854』のような15Pコネクタに接続できますか。〔富山県高岡市・**高畠裕喜17才**〕



残念ながら,15Pコネクタの水平同期信号と21Pコネクタの水平同期信号とは周波数がちがうので,ケーブルを作ることはできません。

〔回答者・**セガ三千夫**〕



『SC－3000レベルⅢ』で作曲をしたいのですが,やりかたがわかりません。できれば,例になるプログラムを作って教えてください。

〔神奈川県横須賀市・**笹本幸一12才**〕



作曲の方法は,皆さんそれぞれくふうをしているようですが,例を一つ作ってみました(**リスト3**)。IF文のお化けですが,音符の長さがわかりやすいようにと作ってみました。

30行から39行で音符の長さを決めています。とりあえず,このプログラムを入力して確かめてください。全体のテンポは,10行のNの値を変えてください。細かい補正は,自分で変更しながら感じをつかむと良いでしょう。音符はDATA文にまとめて入れてありますから,ここのデータを変更すれば,別の曲が演奏できます。このとき,周波数のつぎに音符データを忘れないでください。もし,和音にしたいときはSOUND文を追加してください。三つ並べれば3重和音になります。音符データは和音一つに1個で良いでしょう。音量を変えるには,音量の値を変数にしてください。

〔回答者:**セガ三千夫**〕

《リスト3》作曲プログラム例

```
10 N=5              音符の初期値，この値は16分音符です．
20 READ S1
30 IF S1=1 THEN N=N*1:GOTO 70       16分音符
31 IF S1=2 THEN N=N*1.5:GOTO 70     付点16分音符
32 IF S1=3 THEN N=N*2:GOTO 70       8分音
33 IF S1=4 THEN N=N*3:GOTO 70       付点8分音符
34 IF S1=5 THEN N=N*4:GOTO 70       4分音符
35 IF S1=6 THEN N=N*6:GOTO 70       付点4分音符
36 IF S1=7 THEN N=N*8:GOTO 70       2分音符
37 IF S1=8 THEN N=N*12:GOTO 70      付点2分音符
38 IF S1=9 THEN N=N*16:GOTO 70      全音符
39 IF S1=10 THEN GOTO END
40 SOUND 1,S1,15                    音を出す
50 FOR W=0 TO N:NEXT W              音符の長さ
60 GOTO 10                          N の初期化
70 SOUND 0:END                 音を消す．プログラム#
100 DATA 349,5,440,5,466,5,523,9,50000
,5,349,5,440,5,466,5,523,9,50000,5,349
,5,440,5,466,5,523,7,440,7,349,7,440,7
,392,9,392,5,440,5,440,5,392,5,349,9,4
40,7,523,7,523,5,466,8,466,7,440,5,466
,5,523,7,440,7,349,7,392,7,349,9,10
```

松　下



『FS−A1F』に付属している3.5インチのディスクカードを，あやまってフォーマットしてしまったのですが，付属のディスクは売っているんでしょうか？

〔宮城県伊具郡・**引地英樹13才**〕



MSXパソコン本体に付属のディスク・ソフトは，サービスパーツとしてお求めいただけます。本体をお買い求めのお店でお申し込みください。

『FS−A1F』用の付属フロッピーディスクは，品番DFJN076Z(価格6,000円サービスルート扱い)です。

大切なディスクは必ずバックアップを取ってから，使ってくださいネ!

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



私は『FS−A1F』を持っているのですが，MSX2のディスクでは論理セクタ番号でいうと何番にディレクトリやFATがあるのですか？また，IDセクタは存在するのでしょうか？

〔福岡県糸島郡・**元岡宗智15才**〕



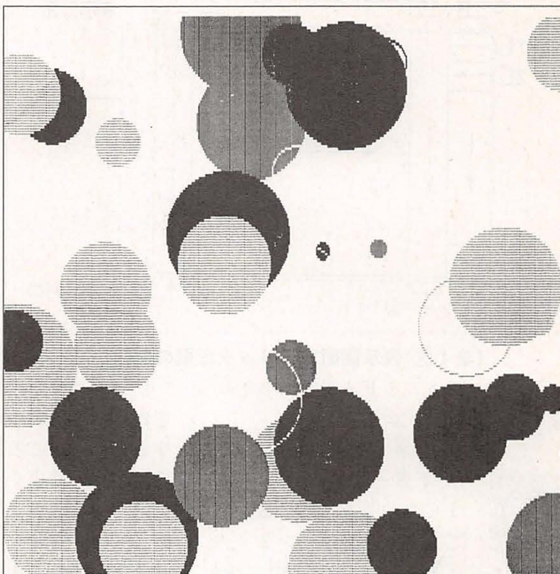
『FS−A1F』では2種類のフォーマット（1DDと2DD)が可能です。このフォーマットの形式によりディレクトリ，FATの存在するセクタが異なります。

論理セクタ数はつぎのとおりです。片面を使用する1DDでは80トラック。両面を使用する2DDでは80×2＝160。トラック当り9セクタで構成されているので1DDは720セクタ，2DDは1440セクタになります。ちなみにディスク容量は，セクタ当り0.5Kバイト(512バイト)なので，1DDは360Kバイト，2DDは720Kバイトになります。

さて，ディレクトリとFATの位置はつぎのようになります。2DDではFATは1〜3セクタ，FATのコピーが4〜6セクタに，ディレクトリが7〜13セクタになります。1DDではFATは1〜2，FATコピーが3〜4ディレクトリが5〜12セクタになります。

また，FATセクタの先頭の1バイトはFAT IDと呼ばれ，ディスクのメディア・タイプ（1DD，2DDなど）を示します。MSXで

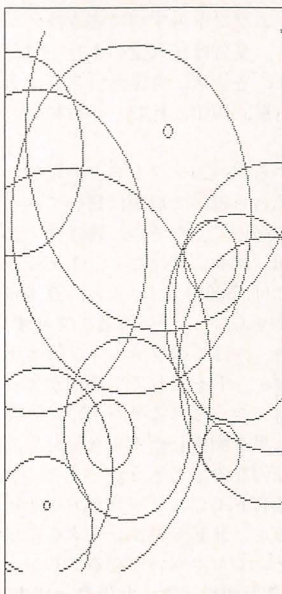
《サンプル1》リスト4のサンプル・グラフィック



《リスト4》グラフィックスをプリンタで印刷するプログラム①

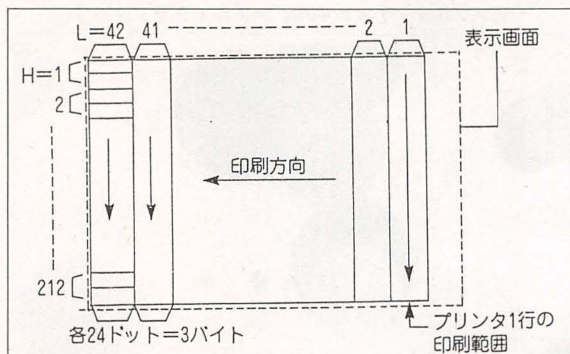
```
1000 SCREEN 6,2:COLOR 0,0,0:CLS
1010 COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0):COLOR=(3,0,0,7)
1020 COLOR=(4,7,7,0):COLOR=(5,7,0,7):COLOR=(6,0,7,7)
1030 COLOR=(7,7,7,7)
1040 R=RND(-TIME)
1050 FOR A=1 TO 50
1060   X=RND(1)*512
1070   Y=RND(1)*212
1080   R=RND(1)*50
1090   C=(RND(1)*15 MOD 12)+3
1100   CIRCLE(X,Y),R,C
1110   PAINT(X,Y),C
1120 NEXT A
1130 ' ----- Print -----
1140 POKE &HF418,1:AD=123
1150 LPRINT CHR$(&H1B);"B";
1160 FOR L=1 TO 42
1170   LPRINT CHR$(&H1B);"J0848";
1180   FOR H=1 TO 212
1190     FOR C=0 TO 2
1200       D=VPEEK(AD+2-C)
1210       F(C)=((D AND &HAA)/2) AND (D AND &H55) OR (D AND &HAA)
1220       LPRINT CHR$(D);
1230     NEXT C
1240     LPRINT CHR$(F(0));CHR$(F(1));CHR$(F(2));
1250     LPRINT CHR$(F(0));CHR$(F(1));CHR$(F(2));
1260     LPRINT CHR$(F(0));CHR$(F(1));CHR$(F(2));
1270     AD=AD+128
1280   NEXT H
1290   AD=AD-128*212-3
1300   LPRINT
1310 NEXT L
1320 END
```

《サンプル2》リスト5のサンプル・グラフィック



《リスト5》グラフィックスをプリンタで印刷するプログラム②

```
1000 SCREEN 2
1010 FOR A=0 TO 15
1020   X1=RND(1)*255
1030   Y1=RND(1)*191
1040   R1=RND(1)*100
1050   CIRCLE(X1,Y1),R1
1060 NEXT A
1070 ' Print
1080 POKE &HF418,1
1090 A1=31*8
1100 LPRINT CHR$(&H1B);"B";
1110 FOR L=1 TO 32
1120   UA=A1
1130   LPRINT CHR$(&H1B);"S0192";
1140   FOR C1=1 TO 24
1150     FOR C2=1 TO 8
1160       UD=VPEEK(UA)
1170       LPRINT CHR$(UD);
1180       UA=UA+1
1190     NEXT C2
1200     UA=UA+31*8
1210   NEXT C1
1220   A1=A1-8
1230   LPRINT
1240 NEXT L
1250 END
```



《第1図》表示画面とプリンタ印刷の関係

は，ディレクトリとFATでファイルを管理しています。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『FS－A1F』でBASICの勉強をしているものですが，スクリーン2（グラフィック・モード）にて作画した画面(グラフ等)をプリンタ(『FS－PW1』)に打ちだす方法がわかりません。何かよい方法があれば教えてください。

〔香川県高松市・**寺岡　逸41才**〕

A **リスト4**はSCREEN6の画面に描かれた図形をプリンタ(『FS－PW1』)に印刷するプログラムです。カラーコード1～3に階調をつけて印刷します。1画面の印刷に約20分かかります。

SCREEN2の画面コピーのサンプルを**リスト5**に示します。上下が多少ひずみますが参考にしてください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『A1mk2』で使えるデータ・レコーダの名前と値段を教えてください。

〔東京都福生市・**伊藤芳朗**〕

A 『A1mk2』をはじめ，MSXパソコンにはパソコン対応テープ・レコーダ『RQ－8030』(価格9,800円）をご使用ください。接続ケーブルには『CF-2501A』(価格1,200円)をご使用ください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q MSX2に接続できるディスプレイ・テレビには，具体的にどのようなものがあるか教えてください。それから，それらにはPCエンジン等を接続することは可能でしょうか？

〔北海道紋別市・**曽根崎心中17才**〕

A MSX2をテレビに接続するには，つぎの三つの方法があります。

(1)RF出力を使う場合

テレビのアンテナ端子に接続するため，テレビ放送の受信できるものであればすべて使用可能です。

(2)ビデオ出力を使う場合

ビデオ入力端子付テレビであれば使用できます。

(3)21ピンRGB出力を使う場合

ワープロに使用したり，プログラムを作ったり，細かい文字を鮮明に表示する場合にはこの21ピンRGB端子付テレビをご使用ください。

推奨テレビの『TH－14G1』(価格66,000円）を使えば，テレビ放送，MSX2，MSX1，PCエンジンにもご使用いただけます。その他，『TH－29DA2』(価格240,000円)，『TH－26DA2』(価格210,000円)も同じようにご使用いただけます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

任天堂

Q 近所では発売も書き換えもされていないDISKのメトロイドを買うにはどうすればよいのでしょうか？

〔大阪府寝屋川市・**西田　学17才**〕

A 大丈夫です。お便りにある「メトロイド」をはじめとして，以前書き換えをしていて，今は店頭で書き換えをしていないゲームソフトもすべて書き換えができます。受付は任天堂の本社(京都)もしくは，各支店，営業所（東京，大阪，名古屋，岡山，札幌）へお願いします。

希望するゲームソフト名と返送先の住所，氏名を書いて取説に書いてある住所宛，送ってください。書き換え料は，片面，両面に関係なく，1ゲームソフトに付，500円です。なお，返送料はいりません。　〔回答者：**マリオ**〕

Q ぼくのファミコンはカセットを入れても画面がまったく写りません。音もでず，ただまっ黒な画面しかでてきません。どこが原因なのでしょうか？

ぼくはRFモジュレータがおかしいと思います。RFモジュレータを全部換えるといくらぐらいになるでしょうか？〔佐賀県西松浦郡・**北浜晶一16才**〕

A まず，RFモジュレータを交換した場合の部品代と技術料を合せた修理代合計は4,000円です。

つぎに，お便りの内容について少し考えてみます。通常，ファミコンを使って遊ぶ場合テレビの空チャンネル(その地域で放送に使っていないチャンネルのことです）を使いますが，最初にチャンネルを合わせた状態では，「ザー」と音と画がでていると思います（最近のテレビで，このときに青や黒の画をだして「ザー」とならないのがあります)。仮に「ザー」となっていて，ファミコンゲームカセットやディスクシステムをセットして電源を入れると，ゲームのタイトル画面やディスクの初期画面がでます。これは，青色や黒色の画面のテレビでも同様です。ただし，ここででる画面が，白1色やモザイクの画面，それに黒1色になった場合，「ザー」→「まっ黒」では，ファミコンのRFモジュレータから何らかの信号がでていると考えられます。

RFモジュレータの役目はCPU基板からの映像の信号を1CHか2CHのチャンネル周波数の電波信号に変えることです。

話が長くなってしまいましたが，お便りの内容だけでは必ずしもモジュレータがおかしいとは言えないように思います。

いずれにしても，任天堂へ修理依頼でだしていただけることと思います。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』のディスク版ベーシックのでる予定はないのでしょうか？また，でるとしたらいつごろで価格はどのくらいなのでしょうか。

〔茨城県つくば市・**「わい・わい・わあい」13才**〕

A 残念ながら，ディスクベーシック発売の予定は，今のところありません。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』のセーブ・ロード用の赤コード・黒コードをなくしてしまいました。買うことができるなら価格，送料，支払い方法を教えてください。おねがいします。

〔徳島市・**尾方正治14才**〕

A 『ファミリーベーシック』用データ・レコーダ接続ケーブルは価格 1,400円＋送

料170円にておわけしています。現金，もしくは切手にて任天堂まで送付先を書いて注文してください。

また，接続ケーブルは3.5ΦのミニジャックFが付いているシールド線であれば，一般市販のものでも使えます。

一般には，「ミニジャック↔ミニジャックのモノラル用で抵抗入りでない，接続ケーブル」と呼称して売られています。電器店やオーディオのアクセサリー類の売場，マイコンショップなどで，1本につき500～1,000円位で手に入ると思います。〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(ポケコン)

『PC－1245』を持っています。最近『1280』かなにかで，『QD』がでたようですが，『1245』でも使えますか。

また，OUTSTATとINSTATは使うと入出力エラーになりますがいったい何に使うのですか。

〔千葉県柏市・**匿名希望16才**〕

『QD』というのは『CE－140F』のことだと思いますが，『PC－1245』にはハードの仕様が異なるため使えません。

また，OUTSTATとINSTATはベーシック予約語として登録されていますが，最終的に仕様からはずれましたので，これらの命令は使えません。

〔回答者：**オジイ**〕

『PC－1246S』を使っています。ベーマガに載っている『PC－1245』用のプログラムを移植したいのですが，キャラクター表示のところでつまっています。そこで，オリジナルキャラクターの表示のしかたを教えてください。

〔愛知県豊橋市・**くまやん15才**〕

『PC－1246S』では，機械語を使えないためオリジナル・キャラクターを表示させることはできません。

〔回答者：**オジイ**〕

シャープ(X1)

僕は『X1G』ユーザーです。ベーマガ 9月号の312 ページの右下のハガキの中に，「EMM」というのがありますが，「EMM」とは何ですか。そして「EMM」を使うとどのような効果があるのですか。

〔長野市・**尾高2年17才**〕



「EMM」とは外部増設メモリのことです。たとえばX1Gには320KB外部メモリ『CZ－8BE2』(価格29,800円)があります。これは2Dのディスク1枚分の容量に相当し，フロッピーディスクと同様にファイルの読み書き用のデバイスの一つとして使用でき，ディスクの場合よりファイル・アクセスが高速になります。

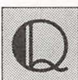
BASICのOPEN，SAVE，LOADなどのファイル処理命令を使う場合，ファイル・ディスクリプタとして，

SAVE“EMM：ファイル名”

のように指定して使います。

ただし，ディスクとちがい，電源を切ると内容はすべて消えてしまいますので注意が必要です。

〔回答者：**多田太郎**〕



『X1/turboシリーズ』でI／Oスロットが3スロット以上必要な場合，『X1C』用の拡張I／Oボックス『CZ－81EB』は使用できますか？

〔熊本県飽託郡・**村上栄一15才**〕



『X1G』『X1twin』『X1turbo』シリーズなどには，あらかじめオプション・ボードの装着用として，本体内に2スロットが用意されていますが，3枚以上のオプション・ボードを使用する場合は外付けの拡張I／Oボックスが必要となります。

現在発売中のものとして『CZ－8EB3』(価格33,800円)がご使用いただけ(拡張I／Oボード同梱)，最高4枚までのボード拡張が可能です（この場合本体内のスロットは使えなくなります)。

ご質問いただいた『CZ－81EB』は『X1－C』の本体内蔵のI／Oバス端子と接続するように作られており，それ以外の機種との接続はできません。

〔回答者：**多田太郎**〕



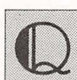
『X1tnrboシリーズ』用の『モデムターミナル』と電話だけで，パソコン通信はできるんでしょうか。ちなみに，うちのパソコンは『turboZ』です。

〔長野市・**NAMECOの社長13才**〕



シャープ・オリジナル・ソフト『モデムターミナル〈CZ－133SF〉』は，『X1／X1turbo』共用で使える通信ソフト，300ボーのモデムボード，RS－232Cケーブル，電話接続用モジュラー・ケーブルを付属しており，ご家庭でご使用中の電話との接続で手軽にパソコン通信が行なえます。ただし，電話機と電話回線の接続がモジュラー・ジャック形式になっている必要があります。

〔回答者：**多田太郎**〕

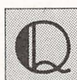


『X1シリーズ』用のFM音源ボードは『X1CK』のスロットにディスク・ユニットなどがなくても直接付けられるのですか？〔富山市・**山本　渉15才**〕



『FM音源ボード〈CZ－8BSI〉』(価格23,800円)は『X1／X1turboシリーズ』の拡張I／Oポートに装着してお使いいただけます。ただし，付属のFM音源ツールは5インチのフロッピーディスク版ですから，このソフトウエアを使用する場合，ディスク・ドライブをお持ちでないかたは，増設していただく必要があります。

〔回答者：**多田太郎**〕



『X68000』でプログラムをしたいのですが，プログラムをする画面までもいきません。どうしたよいのでしょうか。

〔埼玉県入間郡・**栗原秀幸13才**〕



『X68000』のシステムディスクを標準状態で起動すると，ビジュアルシェルと呼ばれるウインドウが開かれ，アイコンが表示された画面が現れます。「X－BASIC」のプログラムを入力するには，

1.コマンドモードに入り，エディタ上で入力する

2.BASICモードに入り入力する

の2とおりがありますが，ここではすぐに実行，確認の行なえる2の手順を示します。

①ビジュアルシェル上のシステムディスクのウインドウ中の「BASIC」フォルダをオープンします。

②「BASIC」フォルダ中の「BASIC.X」をダブル・クリックして実行します

③BASICモードに変更します

この状態で行番号をつけた「X－BASIC」プログラムの入力が可能となり，入力後“RUN”で実行ができます。F10キー(system)＋⏎で再びビジュアルシェル・モードにもどることができますが，メモリ上のプログラムは消えてしまいます。その前にSAVEしておくと良いでしょう。

〔回答者：**多田太郎**〕

パソコンBBS電話帳追補版

このコーナーは，８月に出版された「パソコンBBS電話帳1988年秋号」(定価1,600円)の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンBBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

BBS〈マロニエ・チャット〉

「地域のコミュニケーションボード」

パソコン文化の普及と地域のコミュニケーションを目的として，昭和63年１月に開局いたしました。BBSの仲間と共に，栃木県の市，町，村のイベント，祭情報，観光情報などを収集し，地域との結びつきを深め，コミュニケーション・ボードとして，地域の活性化に役立てます。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，オンライン・ゲーム，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM

■アクセス電話番号
0286-32-3666（300／1200bps）
0286-32-3673（1200／2400bps）
９回線

■運用時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒321 栃木県宇都宮市東宿郷4-3-27
嶋田誠一　0286-37-1829

■ネットワークの概要
オンライン・サインアップの登録による無料会員制です。

■入会(登録)対象・制限
制限なし。

■入会金など
入会金：無料　　会費：無料

■入会方法
オンライン・サインアップ可能。
FAX申込可能。FAX 0286-32-3549

■現在の会員数
200名（９月12日現在）

■通信制御手順
●漢字・文字コード：シフトＪＩＳ，旧ＪＩＳ
●通信速度：300／1200／2400bps(自動判別)
●通信方式：全二重
●データビット長：８ビット
●パリティー・チェック：なし(NONE)
●ストップ・ビット：１ビット
●フロー制御：行なう（XON)
●シフト制御：行なわない(SOFF)

■ゲスト利用について
ID：999
パスワード：なし
制限：チャット電報。アクセス状況。自己紹介

YOMINET

「新聞紙面と連動した立体型ネット」

読売新聞西部本社（九州・西中国エリア）が読者の皆様とのコミュニケーションのために開設したネットです。メッセージ，投稿を随時紙面で紹介するほか，記者が集めた楽しい情報をお知らせします。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス，データベース，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス４）

■アクセス電話番号
093-541-5336(300／1200／2400bps)
092-714-2589(300／1200／2400bps)
６回線

■運用時間
24時間(メンテナンス運休／不定期)

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒802 福岡県北九州市小倉北区明和町1-11 読売新聞西部本社
YOMINET事務局　093-531-5131

■ネットワークの概要
フリーネットワークです。

■入会(登録)対象・制限
どなたでも歓迎します。

■入会金など
入会金：無料　　会費：無料

■入会方法
SYSOPへメール，もしくは郵送で。

■現在の会員数
200名（９月10日現在）

■通信制御手順
●漢字・文字コード：シフトＪＩＳ，ＮＥＣ漢字
●通信速度：300／1200／2400bps(自動判別)
●通信方式：全二重
●データビット長：８ビット
●パリティー・チェック：なし(NONE)
●ストップ・ビット：１ビット
●フロー制御：行なう(XON)
●シフト制御：行なわない(SOFF)

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：なし
制限：メールやBBSなど一部不可。

訂正とおわび

パソコンBBS電話帳1988年秋号で以下の訂正があります。ごめいわくをおかけいたしましたことを，おわび申しあげます。（編集部）

■63ページ
SHALOMaの連絡先電話番号を以下のように訂正いたします。
☎ 0177-81-2340

■103ページ，107ページ
103ページの写真と107ページの写真は入れちがいです。

■120ページ
HAT-NETWORKのアクセス電話番号を以下のように訂正いたします。
☎ 0492-87-5735

変更になりました

■147ページ
FRESH BOARDのアクセス電話番号と運営者の住所・連絡先電話番号が以下のように変更されました。
☎ 03-725-3141，8924(300／1200／2400bps)
〒124 東京都目黒区柿の木坂1-17-17 全農柿の木坂寮1-1 ☎ 03-725-8924

■254ページ
UA-Netは６月20日で閉局いたしました。

ご注意

(株)日本文芸社発刊の「パソコン通信完全マスター」には，『ＢＢＳ電話帳1987年秋号』のデータがそのまま掲載されているとのことです。古いデータで一部に誤りもありますのでご注意ください。なお，同社より，編集部あてに編集部と各局あてのおわびの手紙が届いています。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線

超低金利クレジット

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26

通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。
※三菱銀行 秋葉原支店 ㊜9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

通販センター(神田セントビル1F)
テクノハウス東映
ラジオデパート店
ラジオセンター店
秋葉原駅前店
中央通り

NEC & エプソン

PC-9801U2 限定超特価¥85,000
PC-8801mkII/20 限定超特価¥49,800

注番B11-01
PC-9801U2
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥383,780➡ 65%OFF ¥135,000

注番B11-02
PC-8801mkII/20
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+カラーケーブル
¥306,660➡ 68%OFF ¥98,000

注番B11-03
PC-8801FA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 34%OFF ¥165,000

注番B11-04
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-05
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥688,800➡ 40%OFF ¥414,000

注番B11-06
PC-9801UX21
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥433,780➡ 26%OFF ¥320,000

注番B11-07
PC-9801UV11
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥350,780➡ 25%OFF ¥263,000

注番B11-08
PC-9801RX2
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥518,780➡ 24%OFF ¥394,000

NEC & EPSON ラップトップ好評発売中!!

注番B11-09
PC-9801RA2
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥618,780➡ 25%OFF ¥462,000

注番B11-10
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン5個サービス)
¥443,580➡ 35%OFF ¥288,000

注番B11-11
PC-286U-H20(3.5"2FDD+20MBHDD)
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン5個サービス)
¥513,780➡ 33%OFF ¥342,000

注番B11-12
PC-286VE-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ ??%OFF ~~¥298,000~~

注番B11-13
PC-286VE-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+トラクタフィーダ+ESC/Pスーパーカートリッジ+プリンターケーブル
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥552,800➡ 34%OFF ¥365,000

注番B11-14
PC-286VE-H40
+CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+VP-1000PC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+VP1000CSF(カットシートフィーダ)
+VP1000PTU(プルトラクタユニット)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥793,800➡ 22%OFF ¥620,000

注番B11-15
PC-286L-STD-N(エプソン、ラップトップ、3.5"2FDD、白液晶)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン5個サービス)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価

富士通

FMR-50FD
+FMR60KB101
限定超特価
¥213,000

FMR-30BX
限定超特価
¥188,000

注番B11-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥135,000~~

注番B11-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-19
FMR-60HD(5"2FDD+20MBHDD)
+FMPR60KB101(富士通、JISキーボード)
+FMPC631D(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
+FMPR353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+FMPR-353T2(富士通、トラクタユニット)
¥1,085,000➡ ??%OFF ~~¥763,000~~

注番B11-20
FMR-50FD
+FMR60KB101(富士通、JISキーボード)
+FMDPC431(富士通、14型カラーディスプレイ)
+MS-DOS
+一太郎
+FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥725,800➡ ??%OFF ~~¥448,000~~

フロッピーディスク

各種ドライブ有
(緑電子 他)

注番B11-21
PC-LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ 30%OFF ¥31,000

注番B11-22
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-23
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ 24%OFF ¥37,500

注番B11-24
TF-55W
(テックパーツ、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥79,000➡ 21%OFF ¥62,000

注番B11-25
GD-55MF MAX
(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-26
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B11-27
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B11-28
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B11-29
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B11-30
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B11-31
FTC-12GTS-A1:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-32
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B11-33
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンMSXII対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B11-34
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字、チルトスタンド付
¥79,800➡ ??%OFF ~~¥50,000~~

注番B11-35
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000
Ⓑ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64Kバイトプリンタバッファ内蔵)……¥94,800➡ 37%OFF ¥59,800
Ⓒ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80字/秒)……¥83,800➡ 29%OFF ¥59,800
Ⓓ FMPR203B2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、FM用)……¥80,000➡ 38%OFF ¥49,800
Ⓔ FMPR353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)……¥138,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓕ VP-135KPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、トラクタフィーダ・ESC/Pスーパーカートリッジ・プリンターケーブル付、PC用)……¥173,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
Ⓖ AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用、モノクロリボン5個サービス)……¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、ハガキガイド付、PC用)……¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000
Ⓘ TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、ロール紙ホルダー・カラーリボン3個・プリンターケーブル付、PC/FM用)……¥81,800➡ 51%OFF ¥39,800
Ⓙ AR-2410ASF(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、オートシートフィーダ・細ゴシック付・ハガキ印字可)……¥144,000➡ ??%OFF ~~¥68,000~~
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、カットシートフィーダ付、ハガキ印字可、PC用)……¥185,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ付、ハガキ印字可、PC/MSXII用)……¥104,800➡ ??%OFF ~~¥55,000~~

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル……¥128,500➡ ??%OFF ~~¥98,000~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、10MB+10MB可、85msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥98,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ R2Jr.(ウインテック、20MBハードディスク、10M+10MB可、85msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)¥125,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ R4HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)……¥178,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ WORD Bank-Pen(エプソン、ハンディ・ワープロ、毛筆書体・48ドット熱転写漢字プリンター内蔵)……~~¥24,800~~
Ⓕ WORD BANK NOTE(エプソン、ワープロ)……¥69,800➡ 43%OFF ¥39,800
Ⓖ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ ??%OFF ~~¥34,800~~
Ⓘ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 36%OFF ¥15,800
Ⓙ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用)……~~¥49,800~~
Ⓚ HS7R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点可、PC用)……~~¥39,800~~
Ⓛ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機、行列・複素数演算機能内蔵)……¥21,000
Ⓜ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
Ⓝ ET-707(エプソン、3.3"液晶カラーTV)……¥47,800➡ 27%OFF ¥35,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
●ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
●テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

いきいきシスペック 今16ビット PC-98シリーズ PC-286シリーズがお買い得!

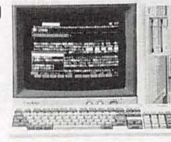
最新のマシンを見て触れて使ってみよう!

秋葉原・名古屋アメ横 全店
秋の大感謝祭! どきどきプライスセール!
NEC PC-9801フェア
新製品が勢揃い!

ラップトップ
NEC PC-9801LV21
¥345,000
3.5インチフロッピーディスクを持ち歩く。これが、パーソナルビジネスの新しい発想法だ。

NEC PC-9801CV21
¥355,000

カラーCRTディスプレイ内蔵で、1人に1台の新しいかたち。パーソナルビジネスの高度な要求に応える機能を満載。

NEC PC-9801UV11
¥265,000

A4ファイル大のコンパクトなボディに、PC-9800シリーズの高度な機能をそのまま凝縮。レイアウト自由なニューフェイス。

NEC PC-9801RX2

高速・大容量化で、高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。
新製品
定価¥398,000
TONE特価

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RA2/RA5

高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能。
PC-9801RA2… ¥498,000
PC-9801RA5… ¥736,000

固定ディスクユニット

PC-HD020(20MB) ¥158,000
PC-HD040(40MB) ¥238,000
PC-HD130(130MB) ¥638,000

ハードディスク大特価セール実施中!
特価¥63,000より
安い! お買得!
アイシーエム
MC-20EX
¥128,000
PC286L用も登場!!

- 3.5インチハードディスクユニット
- 平均シーク65mSの普及型20MB

コンピュータミュージックコーナー
DESK TOP MUSIC SYSTEM **ミュージくん** ¥99,800
MIDIサウンド・モジュール MT-32
MIDIプロセシング・ユニット MPU-PC98
サンプル・ソフトウェア
入門解説書 はじめまして「ミュージくん」
各店デモ中!

特価販売中

エプソンPC-286VE

クロック周波数12MHzを採用した、高速・大容量化時代先取り16ビットマシン。
新製品
STD:定価¥298,000
H20:定価¥423,000
H40:定価¥513,000
TONE特価

ビジネスソフトコーナー
●ユーカラart Ver2	●CANDY3	●dBASEIIIPlus
●創文α	●忍者2	●The CARD2
●Z's WORD JG	●The GRAPH	●桐Ver2
●一太郎Ver3	●ロータス1.2.3	●二代目大番頭
●花子	●Multiplan3.1	●P1(ピーワン)
●新松	●VP-Planner	●Shogun

パソコンの導入からシステムソフト
無料相談コーナー
ビジネスソフト講習会にも参加して下さい。

とにかく行ってみよう!
東京 秋葉原
秋葉原2号店 秋葉原本店
至上野
三菱銀行
中央通り
本店にMACコーナー誕生!
吉葉無線
GS
牛丼
秋葉原駅
至千葉
至お茶の水
至東京
7F ラジカンコーヨー店
4F ラジカン1号店

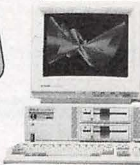
DTPコーナー
いま、これはもはや印刷革命!!
デスクUP **DTPが主流です** プランUP
テスクトップパブリッシング
エプソン **GT-4000**
¥198,000

A4サイズ1677万色フルカラー入力可能。目に鮮やかな多機能カラーイメージスキャナ。

シスペックメンバーズ
Pure会員の方には
数々の特典があります。
※新規会員入会のご希望の方は各店頭にてお申し込み下さい。

パソコン通信コーナー
NECパソコン通信アダプタ
COMSTAR 2424 AT/4
¥50,000

ヘイズAT&V.25bis準拠。しかも、MNPクラス4搭載。2400/1200bps全二重パーソナルモデム。
新発売
- COMSTAR1212AT ¥21,000
- COMSTAR2424AT/5 ¥66,000

PC-286Vコーナー
EPSON **PC-286V** STD/H20

コストパフォーマンスに徹した、HDD時代先取り16ビットマシン。
STD:本体標準価格¥298,000
1M/640KバイトFDD2基標準装備タイプ
H20:本体標準価格¥443,000
FDD2基+20MバイトHDD標準装備タイプ

MACコーナー
2メガバイトを標準装備した、NEWマッキントッシュ Apple

NEW Macintosh II ¥978,000
Macintosh SE ¥798,000
Macintosh Plus ¥398,000
本店にMACコーナー誕生! 担当:木村

LAP TOPパソコンコーナー
EPSON PC-286L -STD-N
¥348,000
NDD10MBタイプ
PC-286L H10-N ¥468,000

TOSHIBA **J-3100**
J-3100SL/002(本体) ¥298,000
J-3100SL/011(HDタイプ) ¥398,000

X68000コーナー

20MBバイトハードディスク搭載。HDモデル登場
X68000
ACE HD ¥399,800
ACE ¥319,800
ソフトもますます充実

ワープロコーナー
WORD BANK-NOTE2
¥74,800

入力・通信端末機としても使えるA4サイズの本格ワープロ
エプソンWORD BANK-XL ¥198,000
48ドット・32ビット・白液晶のカンタンDTPワープロ、誕生。

CADコーナー
実用CADシステムセット
ご予算に応じて組合せはお問い合せ下さい

オートディスク社	AUTOCAD	定価¥850,000	シスペック特価
プラス	PE-CADII	定価¥200,000	シスペック特価
TCS	GENERIC CADOレベル3	定価¥98,000	シスペック特価
ローランド	DXY-1100	定価¥128,000	シスペック特価
	DXY-1200	定価¥158,000	シスペック特価
	DXY-1300	定価¥228,000	シスペック特価
グラフテック	MP-3300	定価¥248,000	シスペック特価
	MP-3400	定価¥268,000	シスペック特価

社員募集のお知らせ
あなたもシスペックの仲間になりませんか
現代は「好きこそ物の上手なり」ではなく「好きこそ仕事の始まり」です。
安心 中途採用のハンディーはありません
成長 広がる業界で、伸びざかりの会社です
★詳しいお問い合わせは、お気軽にお電話ください。
☎257-6341 総務:薄井まで

シスペック株式会社
年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店257-6338 ラジカン1号店257-6345
秋葉原2号店257-6340 ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店052-263-1629
名古屋2号店052-241-0921

月々¥3,000からの超低金利クレジット！ 24回＝10%、36回＝14%、48回＝18%、60回＝23%

パソコン・ワープロ
全国通販 Telephone Order Network Systems!
テレフォン オーダー ネットワーク システムズ!!

お申し込み・ご注文 電話料金無料 フリーダイヤル 0120 ナンバーワン ツウシンハンバイ 0120-012488

お問い合わせは… 東京03-257-0281(代)

マウス 100カウント 大特価¥3,980 マウスパッドサービス
200カウント 大特価¥4,500

パソコンデスク シグマ PW-833 おすすめ！ 送料共 ¥16,800



TONE特価はお問合せ下さい
NEC PC-8801FA/MA PC-88VA2

Aセット PC-8801FA＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) 特価¥~~169,000~~	クレジット例	¥7,790×24回	ボなし
Bセット PC-8801MA＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) 特価¥~~189,000~~	クレジット例	¥6,020×36回	ボなし
Cセット PC-88VA2＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) 特価¥268,000	クレジット例	¥7,290×24回	ボ¥30,000×4回

★PC-88VA3の価格についてはお問い合わせ下さい。


新製品
NEC PC-98シリーズ
TONE特価はお問合せ下さい

Aセット PC-9801RX2＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) TONE特価	クレジット例	¥6,240×36回	ボ¥30,000×6回
Bセット PC-9801UX21＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) TONE特価	クレジット例	¥5,900×36回	ボ¥25,000×6回
Cセット PC-9801UV11＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) TONE特価	クレジット例	¥6,270×48回	ボなし
Dセット PC-9801LV21(定価¥345,000) TONE特価	クレジット例	¥6,390×48回	ボなし
Eセット PC-9801CV21(定価¥355,000) TONE特価	クレジット例	¥4,600×36回	ボ¥25,000×6回

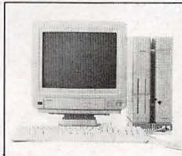

新製品
TONE特価はお問合せ下さい
EPSON PC-286シリーズ

Aセット PC-286VE＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) TONE特価	クレジット例	¥5,430×36回	ボ¥20,000×6回
Bセット PC-286U＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) TONE特価	クレジット例	¥4,470×60回	ボなし



TONE特価はお問合せ下さい
SHARP X1シリーズ

Aセット X1G(CZ-822C＋CZ-820D) 特価¥~~99,800~~	クレジット例	¥4,120×24回	ボなし
Bセット X1turboZ(CZ-880C＋CZ-880D) 特価¥~~188,000~~	クレジット例	¥5,320×36回	ボなし
Cセット X1turboZII(CZ-881＋CZ-880D) TONE特価	クレジット例	¥5,460×24回	ボ¥25,000×4回



TONE特価はお問合せ下さい
SHARP X68000シリーズ

X68000 ACE HD

Aセット CZ-611C＋CZ-601D(合計定価¥519,600) TONE特価	クレジット例	¥4,980×60回	ボ¥18,000×10回
Bセット CZ-601C＋CZ-601D(合計定価¥439,600) TONE特価	クレジット例	¥5,090×48回	ボ¥18,000×8回
Cセット CZ-601C＋CZ-601D＋20MB HDD(合計定価¥564,600) TONE特価	クレジット例	¥5,380×60回	ボ¥20,000×10回
スペシャルセット CZ-600CE＋CZ-603DE 特価¥298,000	クレジット例	¥4,020×60回	ボ¥15,000×10回

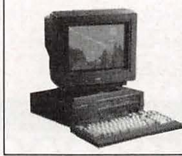
X68000対応ハードディスクユニット
IT X-203/IT X-403 itec
¥125,000 ¥188,000



コンパクトなボディ。高速処理でご要望に応えます。
TONE特価

ハードディスク		
CZ-6BE1A	¥38,000	TONE特価
CZ-6BE1	¥88,000	TONE特価
CZ-6VT1	¥69,800	TONE特価
CZ-6PV1	¥198,000	TONE特価
CZ-8PC2	¥69,800	TONE特価
CZ-8TM2	¥49,800	TONE特価
CZ-8PK9	¥89,800	TONE特価

おすすめプリンター CZ-8PC3 定価¥65,800→特価御奉仕中



TONE特価はお問合せ下さい
富士通 FM77AVシリーズ

Aセット FM77AV20EX＋FMTV152 特価¥~~128,000~~	クレジット例	¥3,900×36回	ボなし
Bセット FM77AV40EX＋FMTV154 特価¥~~188,000~~	クレジット例	¥4,380×48回	ボなし

★漢字ROMボード(FM7、NEW7用)…特価¥14,800

プリンター	ブラザー M-1024PX/FM 特価¥45,000	NEC NM-9700 特価¥84,000	NEC PC-PR101TL2 特価¥60,000	EPSON AP-500PC 特価¥49,000	STAR TR-24CL 特価¥36,000	STAR AR-2410 特価¥62,800
モデム	NEC COMSTAR1212AT 特価¥19,800	オムロン MD-1200AII 特価¥18,000	オムロン MD-2400F(クラス5) 特価¥45,000	一流メーカー ハードディスク 20MB 特価¥62,000より		

DESK TOP MUSIC SYSTEM ミュージくん ¥99,800→大特価

★ゲーム、ビジネスソフト23%OFFより！ お問い合わせ下さい。

マニアのための パソコンショップ
TONEシステムズ
トーン
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11☎03-257-0281

銀行振込／振込の際、商品名等をお電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店
普通No.1336315 トーンシステムズ

今すぐここへリクエスト

お応えします。あなたのためのベストプラン







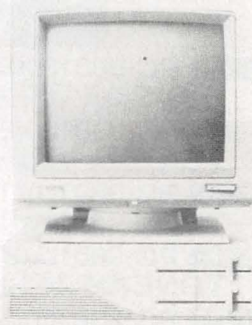
Let's call Wave eye

3つの新世代ユーザー環境を提案

パーソナル32ビット PC-9801RAシリーズ

新登場

32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。



PC-9801RA2

次世代ユーザー環境への対応を考えた高感度マシン。

プラン1101 98RA2お買得基本セット TELにて

PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	638,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,700円×72回	ボーナス なし

プラン1102 98RA2超お買得ワープロセット

PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター、トラクタフィーダ内蔵)	144,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOSVer3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	891,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価578,000円

12,000円×36回	ボーナス36,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン1103 98RA2本格ビジネスセット TELにて

PC-9801RA2	498,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
NM-9950 II(136桁、カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の連続給紙)	38,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,166,100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス44,300円×6回
14,000円×48回	ボーナス34,300円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
14,200円×72回	ボーナス なし

PC-9801RA5

40Mバイトハードディスクを内蔵。新世代マシン。

プラン1104 98RA5お買得基本セット TELにて

PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	924,500円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス41,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

プラン1105 98RA5本格ワープロセット TELにて

PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター)	298,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,331,400円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

22,000円×36回	ボーナス47,600円×6回
18,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
16,700円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00

電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心

ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 冬のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて冬のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット
3回～72回までのクレジットが格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。
支払い開始は半年先!でも商品はほしいというお客様でもOK!

チェック5 ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは冬と夏のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送
一部地域を除き送料無料で商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

チェック10 ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

PC-9801UV11

A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮。

プラン1106 UV11純正基本セット TELにて

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	373,300円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
5,100円×60回	ボーナス なし

プラン1107 UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39㎜、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	520,900円

クリーニングディスクサービス

特価345,000円

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

PC-9801CV21

多彩な機能とカラーCRTディスプレイを一体化。ひとりひとりのディスクの上でビジネスパワーを発揮。

プラン1108 CV21基本セット TELにて

PC-9801CV21(10インチカラーディスプレイ内蔵)	355,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	379,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

1人1人のニーズに応える3.5インチファミリー新モデル。

PC-9801LV21

約6,000種のソフトと階調表示可能なバックライト付液晶ディスプレイで本格ビジネスユースに対応するラップトップ。

プラン1109 LV21ワープロセット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
テラ三世(ワープロソフト)	32,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	475,300円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス28,900円×4回
6,500円×36回	ボーナス22,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1110 LV21通信セット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
MD2400B(2400bps、MNP class4)オムロン	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	446,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

至新宿 小田急江ノ島線 至藤沢 湘南台駅 忠実屋 横浜銀行 植木屋 相鉄ローゼン 藤沢街道 湘南台公園 ウェーブ・アイ P サービスセンター お客様専用駐車場

湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする

WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日

三井銀行 横浜信金 至横浜 至大和 相鉄LIFE 三ッ境駅 至横浜 4F 相鉄ローゼン内 横浜厚木線

三ッ境店☎045-363-7044

PC-9801RX2

16ビットの新時代到来。拡がる未来を掌握したパワフルなビジネス標準機。

新登場

プラン1111 RX2純正基本セット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	510,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

プラン1112 RX2実戦ワープロセット

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
VP-135KPCセット(136桁、漢字プリンター) ・トラクターユニット・PCカートリッジ・ケーブル付	173,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	784,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価499,800円

11,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン1113 RX2本格ワープロ、アートセット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID(グラフィック作成ソフト)	28,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	812,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス34,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス32,900円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

PC-9801UX21



最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット。

プラン1117 UX21純正基本セット TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	460,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
5,500円×36回	ボーナス23,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン1118 UX21お買得ワープロセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-013-HV(日本語 MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	603,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,500円×60回	ボーナス21,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン1119 UX21お買得ビジネスセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39 ミリ高解像度 CRT)	89,800円
VP-135KPC(136桁、漢字プリンター) ・トラクタユニット、PCカートリッジ、ケーブル付	173,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	832,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価535,000円

12,000円×36回	ボーナス28,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

プラン1114 RX2超お買得ワープロセット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-PR101TL-04(カット紙の連続給紙)	18,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	675,580円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価459,800円

10,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン1115 RX2本格ビジネスセット

PC-9801RX2	398,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
NM-9950II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の連続給紙)	38,000円
Lotus1-2-3(表計算データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	985,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価665,000円

15,000円×36回	ボーナス35,200円×6回
11,000円×48回	ボーナス31,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス27,100円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン1116 RX2 MIDIプロフェッショナルセット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ミュージくん(音楽作成ツール)	98,000円
MA-12AV(防磁タイプ、外部スピーカー)	29,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	665,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス28,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

FM R-50



機能充実の汎用パソコン、大容量1MBメモリを標準実装。

プラン1120 FMR50純正基本セット 46%引

FMR50FD	380,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMDPC431(0.39ミリ、ノングレアカラーCRT)	89,800円
B284A100(日本語 MS-DOS Ver3.1)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	540,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価289,800円

9,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

プラン1121 FMR50超お買得ワープロセット 44%引

FMR50FD	380,000円
FMR60KB101(JISキーボードマウスI/F付)	30,000円
FMDPC431(0.39ミリ、ノングレアカラーCRT)	89,800円
FMPR204W2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
B284A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	706,280円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,800円

8,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

FM R-60



24ドットの高品位パソコン、見やすい24ドット日本語表示が可能な高解像度GS。

プラン1122 FMR60純正基本セット 39%引

FMR60FD	455,000円
FMR60KB101(JISキーボードマウスI/F付)	30,000円
FMDPC631D(0.26ミリ、ノングレアカラーCRT)	210,000円
B283A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	736,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価449,000円

10,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-286X·VE



新登場 さらに、高速・大容量に対応した。

プラン1123 286Xお買得基本セット TELにて

PC-286X-STD	438,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	560,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス30,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン1124 86VEお買得基本セット TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	420,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス20,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン1125 286VE本格ワープロセット TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
PC-286CD2(14インチ、カラーディスプレイ)	94,800円
VP-1000PC(136桁、24ドット漢字プリンター)	154,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	670,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス32,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

PC-286U

プラン1126 286U超お買得基本セット 30%引

PC-286U-STD	248,000円
CMT-147S(0.39ミリアナログCRT)	74,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	345,800円

クリーニングディスクサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン1127 286U超お買得ワープロセット 35%引

PC-286U-STD	248,000円
PC-KD854(0.39 ミリ高解像度 CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	533,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価345,000円

6,000円×36回	ボーナス28,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,000円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA·FA

鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源搭載。

プラン1128 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	339,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン1129 88MA超お買得ワープロアートセット 37%引

PC-8801MA	198,000円
CMT-147S(0.39ミリアナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	440,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価275,000円

8,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
5,500円×60回	ボーナス なし

プラン1130 88MAワープロ通信セット 33%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39 ミリ高解像度 CRT)	89,800円
PC-PR101TL2(80 桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
COMSTAR1212AT(1200bps モデム)	21,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4 カット紙 100 枚	480円
ブランクディスケット 3M(5 インチ 2HD)10 枚	23,000円
定価合計	488,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価328,000円

10,000円×24回	ボーナス29,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1131 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS-88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	510,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

プラン1132 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	303,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン1133 88FA超お買得ワープロアートセット 38%引

PC-8801FA	168,000円
CU-14BD(0.42ミリ、アナログCRT)	69,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	390,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン1134 88FAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	474,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン1135 88FA本格ワープロアートセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR406H(80桁、高速、カラー熱転写プリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオボード、65536色表示)	49,800円
P1(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
イメージターボ88(ハイディーイメージスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	554,980円

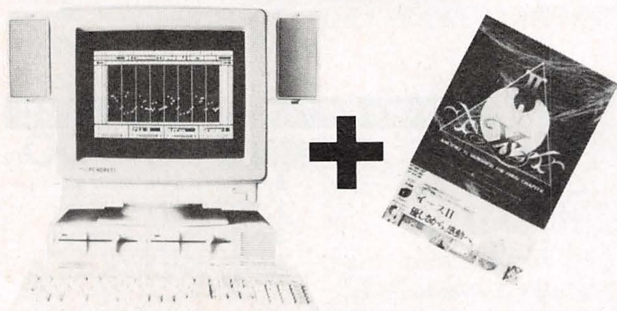
クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
3,500円×60回	ボーナス27,100円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

PC-8801FA

ゲーム大好き人間、絶対注目!!
買ってすぐ「イースⅡ」が遊べる。
逃がすな!! このチャンス!!



（写真のディスプレイとは異なります。）

プラン1140 88FA超お買得基本セット 36%引

PC-8801FA	168,000円
DM-405(2,000文字、カラーCRT)	67,800円
PC-CA403(21ピンRGBケーブル)	6,800円
イースII(アクションロールプレイングゲーム)	7,800円
定価合計	250,400円

特価159,800円

10,000円×12回	ボーナス27,400円×2回
6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
5,400円×36回	ボーナス なし

PC-88VA2・3



あなたの五感がパソコンで
もっと熱くなる。
誰もがカード感覚であやつれる!

プラン1136 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	439,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン1137 88VA2お買得ビジネスセット 34%引

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT)	99,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	589,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,000円

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン1138 88VA2ワープロアートセット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツールPi)	28,000円
PI(ワープロソフト、図形編集)	40,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ)	39,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	653,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン1139 88VA3純正基本セット TELにて

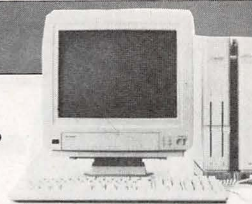
PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	539,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

X68000ACE



ハードの余裕がフレンドリーな
オペレーションを生みだしている。
ますます熱くなる
クリエイティブワークステーション

プラン1142 X68000ACE純正お買得基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	422,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン1143 X68000ACE純正基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	462,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
5,700円×72回	ボーナス なし

プラン1144 X68000ACEミュージックセット TELにて

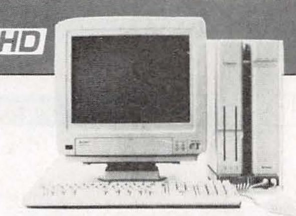
CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MUSICPRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	523,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
3,500円×60回	ボーナス28,800円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

X68000ACE HD



X68000に20MBハードディスクを搭載。
ますます熱くなる
クリエイティブパーソナル
ワークステーション。

プラン1145 X68000ACEHDお買得基本セット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	502,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

プラン1146 X68000ACEHD純正基本セット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	542,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン1147 X68000ACEHDアートセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	653,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン1148 X68000ACEHDミュージックセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MUSIC PRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	670,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

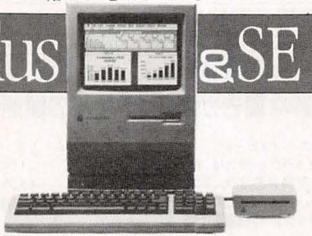
AM9:30▶PM9:00

電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

Macintosh™ Plus &SE



人の思考をさまたげない
使いやすさ。
育ちのよさが
親しみやすいマック
メインメモリも2MBに。

プラン1149 マッキントッシュプラス基本セット 21%引

マッキントッシュプラス 2MB 漢字	398,000円
アップル3.5ドライブ(800KB 外部FD)	76,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	660,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価519,000円

12,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1150 マッキントッシュSEバンドルセット 21%引

マッキントッシュ SE 2MB 漢字 FD	598,000円
アップルキーボード(J)	30,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
エクセル 1.06(J)	98,000円
日本語スーパーペイント	39,800円
イージーワード・イージーブックバンドルセット	98,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	1,049,800円

クリーニングディスケット・マウスパッドサービス

特価826,000円

18,000円×36回	ボーナス47,500円×6回
14,000円×48回	ボーナス36,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス40,700円×10回
14,500円×72回	ボーナス なし

プラン1151 マッキントッシュSE(HD)バンドルセット 20%引

マッキントッシュ SE 2MB 漢字 HD	748,000円
アップルキーボード(J)	30,000円
レーザライタIISC	499,800円
SCSI システムケーブル	10,000円
SCSI ケーブルターミネーター	6,000円
エクセル 1.06(J)	98,000円
日本語スーパーペイント	39,800円
イージーワード・イージーブックバンドルセット	98,000円
定価合計	1,529,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価1,220,000円

30,000円×36回	ボーナス49,700円×6回
22,000円×48回	ボーナス46,400円×8回
18,000円×60回	ボーナス40,800円×10回
21,400円×72回	ボーナス なし

FM77AV 40EX・20EX

プラン1152 AV40EX純正基本セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字、カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

プラン1153 AV40EXお買得セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン1154 AV40EXお買得ワープロセット 39%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D(4,050文字、カラーCRT)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
いろどりAV(ワープロソフト)	25,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	409,400円

クリーニングディスクサービス

特価249,800円

8,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
4,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン1155 AV40EX純正アートセット 37%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、テレビ内蔵)	138,000円
FMPR-204B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	505,880円

クリーニングディスクサービス

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン1156 AV20EX純正基本セット TELにて

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス なし

プラン1157 AV20EX超お買得ワープロセット 45%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、テレビ内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
いろどりAV(ワープロソフト)	25,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	362,380円

クリーニングディスクサービス

特価198,000円

9,000円×18回	ボーナス20,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

中古品コーナー(在庫の無い商品に関しては御予約承ります。)

PC-8801mkII/30	特価39,800円	PC-88VA	特価138,000円	CZ-880C(XIターボZ)	特価95,000円
PC-8801mkII SR/30	特価78,000円	FM-77AV/2	特価48,000円	CZ-812C(X1Fモデル20)	特価29,800円
PC-8801mkII FR/30	特価75,000円	FM-77AV20/2	特価58,000円	DM-405(2,000文字CRT、新古品)	特価32,000円
PC-8801FH	特価82,000円	FM-77AV40	特価75,000円	VP-135K	特価58,000円
PC-8801mkII MR	特価89,000円	CZ-870C(XIターボIII)	特価75,000円	VP-80(80桁、漢字プリンター)	特価35,000円

即金買取り!高価買取りもOK!

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

商品今すぐ!!冬のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

クレジット
金利大幅
ダウン!!

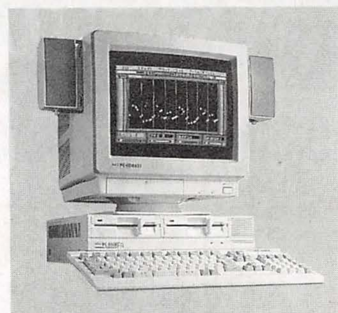
話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA　PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
新しい発見、そして感動が生まれる。



・高性能CPUμPD70008AC-8 (8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

注文No.A-1111

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S (スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥316,000
現金特別価格	~~¥316,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,900×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
②¥8,800×20回〔ボーナス〕¥34,000×3回
③¥9,700×30回〔ボーナス〕無し

注文No.A-1112

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S (スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

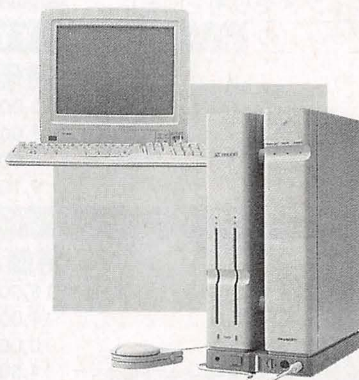
お支払例
①¥5,200×30回〔ボーナス〕¥20,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

X68000

"ついにベールが剝された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

・機能美あふれるハイコンパクト設計。
・32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
・メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備 (最大12Mバイト)。
・クロックは10MHzのハイスピード。
・アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
・ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
・もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



注文No.A-1121

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥439,600
現金特別価格	~~¥439,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,900×60回〔ボーナス〕¥15,000×10回
②¥9,100×30回〔ボーナス〕¥25,000×5回
③¥8,800×48回〔ボーナス〕無し

注文No.A-1122

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	~~¥519,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,000×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥26,000×6回
③¥8,900×60回〔ボーナス〕無し

注文No.A-1123

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1 (チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	~~¥445,400~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,000×60回〔ボーナス〕¥15,000×10回
②¥8,800×30回〔ボーナス〕¥28,000×5回
③¥9,000×48回〔ボーナス〕無し

注文No.A-1124

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1 (チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VT1 (カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	~~¥595,200~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥7,200×60回〔ボーナス〕¥18,000×10回
②¥9,000×42回〔ボーナス〕¥29,000×7回
③¥10,200×60回〔ボーナス〕無し

当社はX68000 PRO SHOPです。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000周辺機器・ソフトウェアリスト

①	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	定価 ¥69,800
②	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	定価 ¥88,000
③	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	定価 ¥38,000
④	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	定価 ¥79,800
⑤	CZ-6ST1	チルトスタンド	定価 ¥5,800
⑥	CZ-8PC3	熱転写カラー漢字プリンタ	定価 ¥65,800
⑦	CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	定価 ¥198,000
⑧	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	定価 ¥188,000
⑨	CZ-6BN1	パラレルボード	定価 ¥29,800
⑩	CZ-620H	20MBハードディスクユニット	定価 ¥178,000
⑪	CZ-211LS	Ccompiler PRO-68K	定価 ¥39,800
⑫	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	定価 ¥68,000
⑬	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	定価 ¥18,800
⑭	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	定価 ¥15,800
⑮	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	定価 ¥17,800
⑯	CZ-220BS	DATA PRO-68K	定価 ¥58,000
⑰	CZ-221HS	NEW Printshop PRO-68K	定価 ¥19,800
⑱	CZ-223CS	Communication PRO-68K	定価 ¥19,800
⑲	Z's STAFF	PRO-68K (ツァイト)	定価 ¥58,000
⑳	Kamikaze<神風>	(サムシンググッド)	定価 ¥68,000

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク 03(797)1231

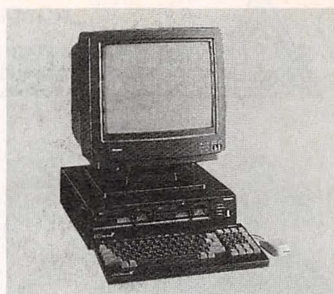
X1 turbo Z II "マルチアーティストマシン"

・NEW Z-BASIC (CZ-8FB03) の搭載で4096色マルチモード、64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2期内蔵。

注文No.A-1125

SHARP CZ-881CBK	¥179,800
SHARP CZ-880DB	¥109,800
標準価格合計	¥289,600
現金特別価格	¥220,000

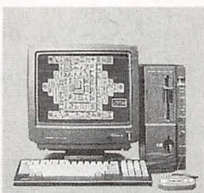
お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥20,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥26,000×3回
③¥8,500×30回〔ボーナス〕無し



●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい



X1 twin"HEシステム"(PC Engine)搭載で楽しさ2倍



注文No.A-1126

SHARP CZ-830CBK	¥99,800
SHARP CZ-820DB	¥79,800
標準価格合計	¥179,600
現金特別価格	¥119,600

お支払例
①¥5,200×16回〔ボーナス〕¥23,000×2回
②¥8,900×12回〔ボーナス〕¥10,000×2回
③¥8,100×16回〔ボーナス〕無し

MSX2 FS-A1F

けっきょくフロッピーがほしくなる。
漢字ROMも内蔵にディスクも装備。



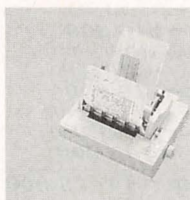
注文No.A-1134

NATIONAL FS-A1F	¥54,800
現金特別価格	~~¥54,800~~

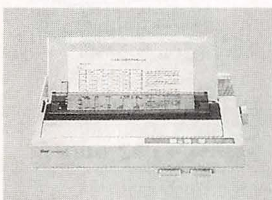
大特価にて提供中

お支払例
①¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×16回〔ボーナス〕無し

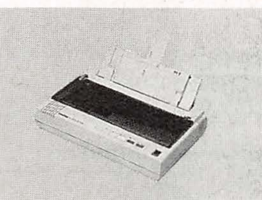
●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい



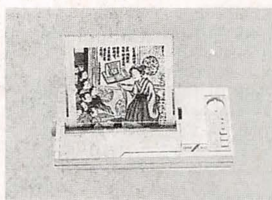
注文No.B-1103
"用紙操作性をここまで追求。"
EPSON VP-800PCセット ¥124,000
現金特別価格 ~~¥124,000~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,100×12回〔ボーナス〕¥22,000×2回
②¥8,800×12回〔ボーナス〕無し



注文No.B-1104
"書体が選べるマルチフォント。"
STAR AR-2415 ¥144,000
現金特別価格 ¥69,800
お支払例
①¥7,400×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×24回〔ボーナス〕無し



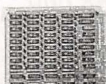
注文No.B-1105
"24ドット・80桁漢字プリンタ"
BROTHER M-1024ⅡP/X ¥107,500
現金特別価格 ¥49,800
お支払例
①¥5,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×18回〔ボーナス〕無し



注文No.B-1106
"7色カラー印字 ハガキ印字"
STAR TR-24CL ¥77,300
現金特別価格 ¥39,800
お支払例
①¥6,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×12回〔ボーナス〕無し

その他・周辺機器





☆注文No.B-1113
OMRON MD2400A ¥59,800
現金特別価格 ¥32,800

☆注文No.B-1114
"抜群のコストパフォーマンス!"
OMRON MD1200E ¥24,800
現金特別価格 ¥15,800

☆注文No.B-1115
"9801シリーズ用バスマウス"
SNE SNEマウス ¥9,800
現金特別価格 ¥4,800

☆注文No.B-1116
"9801UV2、U2用RAM"
和知電子 TMK-9801-U128 ¥11,000
現金特別価格 ¥6,800

☆注文No.B-1117
"10MHz対応256K増設RAM"
和知電子 TMK-9801-V256 ¥19,800
現金特別価格 ¥10,200

☆注文No.B-1118
"10MHz対応512K増設RAM"
和知電子 TMK-9801-V512 ¥29,800
現金特別価格 ¥14,800

☆注文No.B-1119
"1.0MバイトRAMディスク"
MELCO LC-1000 ¥33,000
現金特別価格 ¥28,000

☆注文No.B-1120
MELCO LC-1500 ¥44,000
現金特別価格 ¥37,400
お支払例
① ¥6,500×6回〔ボーナス〕無し
② ¥3,400×12回〔ボーナス〕無し

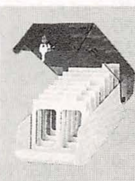
☆注文No.B-1121
MELCO LC-2000 ¥55,000
現金特別価格 ¥46,700
お支払例
① ¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
② ¥3,200×16回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-1122
IOデータ PIO-9X34P-2MF ¥65,000
現金特別価格 ¥56,800
お支払例
① ¥9,800×6回〔ボーナス〕無し
② ¥3,200×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-1128
"カラーハンディスキャナー"
SHARP JX-100 ¥89,800
現金特別価格 ~~¥89,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥8,100×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-1129
"ワイドハンディスキャナー"
OMRON HS7R ¥39,800
現金特別価格 ~~¥39,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,000×12回〔ボーナス〕無し



注文No.O-1101
パソコンラック(キャスター付)
シグマ PW-833 ¥29,500
現金特別価格 ¥17,800

注文No.O-1102
パソコンデスク(キャスター付)
シグマ PW-876 ¥22,000
現金特別価格 ¥12,800

注文No.O-1103
"自然な姿勢でキーイン"OAチェアー
シグマ ET-10F ¥19,000
現金特別価格 ¥15,200

注文No.O-1104
100枚収納のカギ付フロッピーケース
ELECOM FP5-100 ¥3,800
現金特別価格 ¥2,200

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

Let's CALL
03(797)1221
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。

クレジット
金利大幅ダウン!!



JCDMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(797)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥17,000
PC-8801+01(漢字ROM)
¥266,000➡ ¥19,000



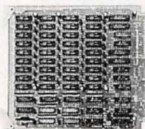
NEC
PC-9801U2 新品同様
¥298,000➡ ¥98,000



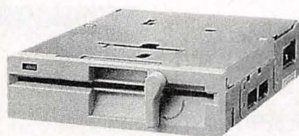
NEC
PC-9801
¥298,000➡ ¥36,000
PC-9801+01(漢字ROM)
¥338,000➡ ¥42,000



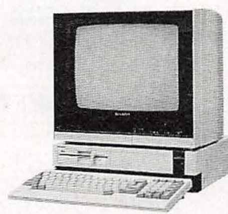
和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥4,800
MK MOUSE Ⅱ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ¥5,200



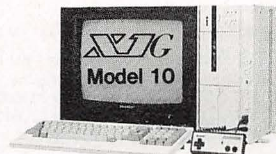
和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ¥6,800
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ¥10,200
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ¥14,800



TEAC
FD-55BR 新品
(PC-8801MKⅡ・SR用増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥22,800
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ¥26,000



SHARP
CZ-812C(X-1F/20)
¥139,800➡ ¥32,000



SHARP
CZ-820CE
(X-1Gモデル10) 新品同様
¥69,800➡ ¥16,800
X-1Gモデル10RFコンバータセット
(本体+AN-58C) 新品同様
¥72,780➡ ¥19,600
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GB) 新品同様
¥119,600➡ ¥46,600

NEC

本体

PC-2001(ハンドヘルド)	¥59,800➡	¥12,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥15,000
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000➡	¥19,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000➡	¥25,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	¥42,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥92,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥95,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000➡	¥88,000
PC-8801MH	¥208,000➡	¥108,000
PC-88VA	¥298,000➡	¥148,000
PC-9801	¥298,000➡	¥36,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000➡	¥42,000
PC-9801E	¥215,000➡	¥68,000
PC-9801F3(5"2DDドライブ、10MBハードディスク)	¥758,000➡	¥138,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥88,000
PC-9801U2 新品同様	¥298,000➡	¥98,000
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥198,000
PC-100/20(モノクロタイプ)	¥448,000➡	¥38,000
PC-100/30(カラータイプ)	¥558,000➡	¥42,000

ディスプレイ

PC-8048(12"カラー800文字)	¥59,800➡	¥15,000
PC-8054(14"カラー2000文字)	¥65,800➡	¥22,000
PC-8058(12"カラー2000文字)	¥99,800➡	¥25,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥80,800➡	¥48,000
PC-KD854 新品	¥89,800➡	¥58,000
PC-KD651(100/30専用)	¥198,000➡	¥42,000
N5913(14"カラー4050文字)	¥165,000➡	¥68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

PC-9831-UW1(3.5"2DD、1ドライブ)	¥88,000➡	¥32,000
PC-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ)	¥120,000➡	¥48,000
PC-8881(8"2D、2ドライブ)	¥442,000➡	¥62,000
PC-98H81(10MBハードディスク・8"FDドライブ)	¥530,000➡	¥98,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥25,000
PC-8027(10"ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥22,000
PC-PR101T(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥108,000➡	¥42,000
PC-PR101TL(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥79,800➡	¥48,000
PC-PR101L(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥175,000➡	¥58,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ)	¥89,800➡	¥20,000
PC-PR405(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥69,800➡	¥28,000
PC-PR406(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥99,800➡	¥42,000
PC-VC101(ビデオプリンタ) 新品同様	¥198,000➡	¥58,000
NM-9300(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000➡	¥42,000
NK-3618-22(10"漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥35,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥16,800➡	¥5,500
PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800➡	¥4,000
PC-6044SR(66、60SR用TVアダプタ) 新品同様	¥7,000➡	¥3,500
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可) 新品	¥32,000➡	¥14,800
PC-9801-02N(9801用128KB RAM) 新品同様	¥40,000➡	¥5,000
PC-9801-21(9801用128KB RAM) 新品同様	¥30,000➡	¥6,000
PC-9801-31(9801用128KB RAM) 新品同様	¥47,000➡	¥12,000

NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー

和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,800➡	¥4,800
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000➡	¥10,200
和知電子/MKマウスⅡ(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥7,800➡	¥5,200
和知電子/128KB・RAMボード(98シリーズ内部増設用) 新品	¥11,000➡	¥6,800
和知電子/256KB・RAMボード(98シリーズ拡張スロット増設用) 新品	¥19,800➡	¥10,200
和知電子/512KB・RAMボード(98シリーズ拡張スロット増設用) 新品	¥29,800➡	¥14,800
SNE/SNE-2(98シリーズ用 5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥118,000➡	¥59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800➡	¥45,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥39,800➡	¥28,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用1MB FDDインターフェイス) 新品	¥24,800➡	¥15,000
WINTECH/リファレンスR2Jr.(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥125,000➡	¥79,800
ロジテック/LHD-32NR(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥118,000➡	¥94,800
アイテム/HARD DISK 3020(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥168,000➡	¥98,000
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD) 新品	¥60,000➡	¥22,800
スター精密/TR-24CL(80桁24ドット 漢字熱転写プリンタ、ケーブル付) 新品	¥74,700➡	¥39,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品	¥127,300➡	¥49,800

● 最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。



全商品保証付 中古も6ヶ月の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

全商品6ヶ月保証付



03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!



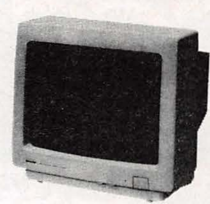
SHARP
CZ-822CB
(X-1Gモデル30) 特選極上品
¥118,000➡ ***¥59,800***
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体＋CU-14GB) 特選極上品
¥167,800➡ ***¥79,600***
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体＋専用TVディスプレイ) 特選極上品
¥197,800➡ ***¥89,600***



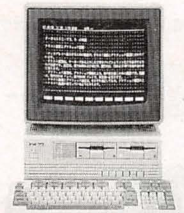
SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000➡ ***¥78,000***
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡ ***¥85,000***
セット価格
¥327,800➡ ***¥163,000***



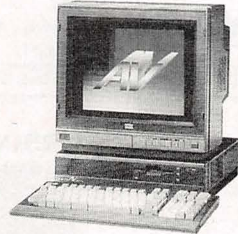
SHARP
CU-14GE/B 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡ ***¥29,800***



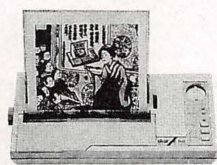
SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ***¥49,800***



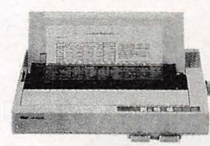
富士通
MB25250 (FM77D2)
¥228,000➡ ***¥42,000***
MB25255 (FM77L2)
¥193,000➡ ***¥45,000***
MB25260 (FM77L4)
¥238,000➡ ***¥52,000***



富士通
FM77AV-2
¥158,000➡ ***¥52,000***
FM77AV-2
¥168,000➡ ***¥62,000***



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡ ***¥39,800***



スター
AR-2410
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ***¥48,000***
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ***¥69,800***

SHARP

本体・ディスプレイ

CZ-804C(X-1CK)	¥139,000➡	¥ 12,000
CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800➡	¥ 32,000
CZ-830C(X-1Twin)	¥99,800➡	¥ 58,000
CZ-880CB(X-1Turbo Z)	¥218,000➡	¥ 78,000
MZ-2521(MZ-2500 Model 30)	¥198,000➡	¥ 58,000
CZ-801D(14"カラー2000文字RGBTV)	¥99,800➡	¥ 30,000
12M-314C(12"カラー4050文字)	¥128,000➡	¥ 45,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

CZ-800F(5"2D、2ドライブ)	¥198,000➡	¥ 38,000
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥34,800➡	¥ 10,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ) 新品	¥54,800➡	¥ 15,000
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥79,800➡	¥ 28,000
CZ-8PD3(10"ドットプリンタ)	¥59,800➡	¥ 28,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品	¥47,600➡	¥ 25,800
MZ-1P14(80桁ドットプリンタ)	¥54,800➡	¥ 18,000
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)	¥76,600➡	¥ 32,000
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ、CZ用ケーブル付) 新品	¥76,600➡	¥ 42,800
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ、MZ用ケーブル付) 新品	¥76,600➡	¥ 46,800

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥69,800➡	¥ 16,800
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000➡	¥ 59,800

＊SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー＊

CU-14G(14"カラー2000文字) 新品	¥49,800➡	¥ 29,800
CU-14A4(14"カラー4050文字) 新品	¥89,800➡	¥ 49,800
CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様	¥79,800➡	¥ 39,800
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800➡	¥ 85,000
CZ-600D(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥129,800➡	¥ 88,000

富士通

MB25015(FM-new7)	¥99,800➡	¥ 12,000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000➡	¥ 42,000
MB25255(FM-77L2)	¥193,000➡	¥ 45,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000➡	¥ 52,000
FM77AV-1	¥128,000➡	¥ 42,000
FM77AV-2	¥158,000➡	¥ 52,000
FM77AV20-2	¥168,000➡	¥ 62,000
MB25322(FM16π448K)	¥295,000➡	¥ 88,000
MB25410(FM16βSD)	¥350,000➡	¥ 88,000
MB27312(12"グリーン4050文字)	¥49,800➡	¥ 22,000
MB27411(10"24ドット漢字プリンタ)	¥198,000➡	¥ 58,000
MB27413(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥90,000➡	¥ 35,000
FMPR-351(15"24ドット漢字プリンタ)	¥250,000➡	¥ 78,000

その他メーカー各種

EPSON/TF-10(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥129,800➡	¥ 30,000
EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥142,000➡	¥ 30,000
EPSON/RP-80F/T(80桁ドットプリンタ)	¥104,000➡	¥ 22,000
EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ)	¥56,800➡	¥ 18,000
EPSON/VP-130K(130桁漢字ドットプリンタ)	¥190,000➡	¥ 68,000
EPSON/AP-80K(80桁漢字熱転写プリンタ)	¥69,800➡	¥ 32,000
EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様	¥29,800➡	¥ 23,800
精工舎/GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ)	¥119,800➡	¥ 18,000
精工舎/GP-550M(80桁16ドット漢字プリンタ)	¥89,800➡	¥ 18,000
精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ)	¥99,800➡	¥ 18,000
精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ)	¥64,800➡	¥ 15,000
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ)	¥118,000➡	¥ 48,000
ロジテック/K-124S(14"カラー4050文字)	¥105,000➡	¥ 42,000
ロジテック/K-305(PC対応)	¥128,000➡	¥ 28,000
ロジテック/LFD-550(PC対応)	¥148,000➡	¥ 30,000
ロジテック/LFD-550Ⅱ(PC対応)	¥118,000➡	¥ 30,000
スター精密/TR-24(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥68,800➡	¥ 22,000
スター精密/AR-2410(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)	¥114,000➡	¥ 48,000
スター精密/G-10XPJ(PC対応10"漢字プリンタ)	¥104,900➡	¥ 20,000
OMRON/MD1200E(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥24,800➡	¥ 15,800
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥24,800➡	¥ 19,800
OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800➡	¥ 32,800
他MSX/MSX2本体各種		¥10,000～
他ディスプレイ各種		¥12,000～
他データレコーダ各種		¥ 5,500～

- 電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ！
- あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
- 掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク

コンピュータバンク

03(797)1221

株式会社パシフィックコンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

テクノジョイ

ECCS(エックス) マルゼン ムセン

モニターA　SANYO or ゼネラル



14インチ 2000文字対応
8ピンデジタル
21ピンアナログ入力
音声回路内蔵

定価¥~~64,800~~

モニターB(テレビ付)　富士通



21ピンアナログ入力
テレビ/ビデオ入出力付
ワイヤレスリモコン付属 2000文字対応
テレビも見える!
ビデオもつなげる!

定価¥~~89,800~~

※メーカーによりデザイン及び色は異なります。　※共通オプション RGBケーブル　¥3,000

MSX 2+ 仕様

+①19,286色が使用可能。16ビット機もビックリ!
● 従来の256色表示を圧倒的に上回る表現力。
+②漢字BASICを搭載。漢字でプログラム可能!
● BASICのプログラム中に漢字が簡単に組み込めます。
● プログラム入力も漢字混りでできて便利です。
+③リアルなサウンドが迫力!FM音楽(オプション規格)を採用!
● 最新の電子楽器と同じ音源で、美しく、またリアルなサウンドが楽しめます。

SONY HB-F1XDmkII



3.5インチ2DDドライブ内蔵。連射ターボ、スピードコントロール、F1ツールディスク付。

定価¥~~49,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~117,600~~ 特価¥83,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~142,600~~ 特価¥103,500

SONY HB-F1XDJ　MSX 2+



日本語BASIC内蔵。漢字ROM第1、第2付。3.5インチ2DDフロッピー内蔵。FM音源内蔵。19,000色同時発色、画面横スクロール可。

定価¥

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥137,600 ECCS特価!!
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥162,600 ECCS特価!!

Panasonic FS-A1FX　MSX 2+



3.5インチ2DDディスク内蔵。第1水準漢字ROM内蔵。連射、ポーズ機能内蔵。

定価¥~~57,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~125,600~~ 特価¥91,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~150,600~~ 特価¥111,000

Panasonic FS-A1WX　MSX 2+



日本語ワープロ内蔵(MSX-JE対応)。FM音源内蔵、第1、第2水準漢字ROM、3.5インチ2DD1ドライブ、連射、ポーズ機能内蔵。

定価¥~~69,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~137,600~~ 特価¥100,800
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~162,600~~ 特価¥120,800

SANYO PHC-70FD　MSX 2+

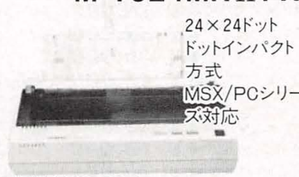


FM音源内蔵。フロントローディングFDD1ドライブ。19,000色同時発色。第1水準漢字ROM内蔵。BASICコンパイラ内蔵。

定価¥~~64,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~132,600~~ 特価¥97,000
モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~157,600~~ 特価¥117,000

brother ドットプリンター M-1024MKII PX



24×24ドット
ドットインパクト方式
MSX/PCシリーズ対応

定価¥~~99,800~~
特価¥53,000

SONY 熱転写プリンター HBP-F1

JIS第1水準・第2水準内蔵、マルチフォント可能、24×24ドット、ハガキ 印字モード



定価¥~~44,800~~
ECCS特価!!

MSX用フロッピーディスク SONY HBD-F1

3.5インチ2DD



定価¥~~36,800~~
ECCS特価!!

Panasonic FDDセット FS-FD1A



3.5インチ2DD FS-A1Fに付けると2ドライブとして使用できます。

定価¥~~39,800~~
ECCS特価!!

SONY 通信モデム HBI-1200



1台で1200ボー/300ボーが自動選択できる。

定価¥~~32,800~~
特価¥27,800

Panasonic サウンドユニット

MSXで本格的な電子楽器だ!



定価¥~~29,800~~
特価¥25,000
専用キーボード ¥29,800

お買得品!! 富士通 FMR-30BX セット



FMR-30BX(本体)	¥268,000
FMRR-203W2(プリンター)	¥80,000
FMCBL-202(ケーブル)	¥68,000
FM-OASYS(ワープロソフト)	¥78,000
定価合計	¥~~432,800~~

特価¥298,000

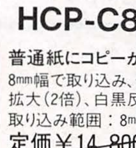
SHARP ポケコン PC-E200



Z80、パソコン接続、関数、CASL、制御、2変数統計 機能付86関数機能。

定価¥~~22,000~~
ECCS特価!!

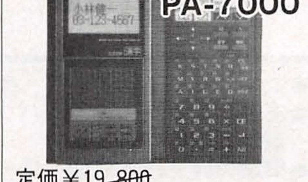
SONY ハンディーコピー HCP-C8



普通紙にコピーができる。
8mm幅で取り込み、何度でも印字ができる。
拡大(2倍)、白黒反転も可能。
取り込み範囲:8mm×240mm

定価¥~~14,800~~
特価¥12,800

SHARP 電子手帳 PA-7000



定価¥~~19,800~~
特価¥16,800

いいものいっぱい大特価!!

秋の特選品フェア

低金利クレジット続行中!!

クレジットご利用のお客様に耳寄りなお知らせ!!

合計価格が8万円以上に限り低金利でクレジットできます!!

例：12回払いの場合、通常10%➡**5.5%**　24回払いの場合、通常17%➡**10%**

10万円の商品を24回払いでクレジットを組むと…

金利・手数料	初回金	月々	総支払額
従来金利 17%	11,200	4,600×23回	117,000
大作戦金利10%	6,500	4,500×23回	110,000

ナント！ 7,000円もうかっちゃうよ!!

※この低金利クレジットは**通信販売**扱いのみとさせていただきます。

一家に一台の時代！パーソナルファックスもマルゼンムセンで！

MURATA M-1

簡単操作の小型ファックス。
Ｂ４送信、Ａ４受信。



定価~~￥99,800~~
特価￥77,800

MURATA M-2

留守番電話内蔵。メッセージもＯＫ!!
B4送信、A4受信。外出先からのコントロールも可。



定価~~￥128,000~~
特価￥108,000

SHARP FO-50

ワンタッチダイアル付。
Ｂ４送受信可。



定価~~￥99,800~~
ECCS特価!!

SHARP FO-52

音声メッセージ付。暗唱番号設定付でイタズラ防止も可。
Ｂ４送受信可。



定価~~￥128,000~~
ECCS特価!!

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!! 使いやすさがさらにUP!!

ED-600



特価￥19,800（〒共）

トールタイプ **PW-833**



パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm
※価格の中にハード及びイスは含まれておりません。

特価￥16,800（〒共）

ミニタイプ **PW-875**



98やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5×幅61×奥行58cm

特価￥9,800（〒共）

ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!4.5インチ白黒モニターTV

KTV-45AV（AV端子付）

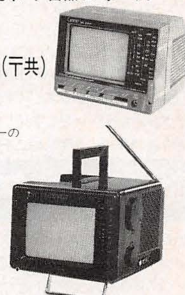
定価~~￥32,800~~**特価￥12,800**（〒共）

6インチカラーモニターTV

奥行が短い21.5cm AC/カーバッテリー/バッテリーの3電源 ビデオ入力端子付
ボディカラーは赤

CTV-600J

定価~~￥63,000~~
特価￥35,800（〒共）

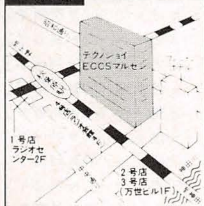


※ACアダプターサービス

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。

東京本店



テクノジョイECCS（東京本店）☎03-255-4911㈹
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）…………☎03 255-8976
2号店（万世ビル1F）…………☎03 255-6963
3号店（万世ビル1F）…………☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）…………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）…☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店 …………☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店 …………☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 …………☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

立川ターミナルビル店



大阪支店



名古屋支店



お支払いは

クレジット 電話１本でＯＫ！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもＯＫ！

現金書留 〒101 東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください

銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

郵便振替 口座番号 東京６-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

代金引替 商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

特　報!!
中古パソコンの
現金買取・下取OK
(差額は低金利、クレジットを
ご利用下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

10/10～11/15

冬のボーナス一括払い
手数料(金利)なし!!
(63/12月・64/1月のどちらか指定して下さい。)

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートホート対応)
(88シリーズお買上げの方に
ジョイカードをプレゼントいたします。)

(送料¥2,000)

PC-88VA2/VA3/8801MA/FA

(A Bセットを PC-88VA3(¥398.000)に変更の場合¥65.000加算して下さい)



Aセット:PC-88VA2＋PC-KD863S＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種……定価¥416.000▶特価¥290,000
Bセット:PC-88VA2＋CU-14BD＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種………定価¥362.800▶特価¥253,000
Ⓒセット:PC-8801MA＋PC-KD863S＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種 定価¥316.000▶特価¥210,000
Dセット:PC-8801MA＋CU-14BD＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種………定価¥268.800▶特価¥176,000
Ⓔセット:PC-8801FA＋PC-KD863S＋MD-2D(10枚)＋ゲームソフト12種……定価¥286.000▶特価¥189,000
Fセット:PC-8801FA＋CU-14BD＋MD-2D(10枚)＋ゲームソフト12種………定価¥232.800▶特価¥155,000

B、D、Fのモニターを
① PC-KD855 (定価¥ 69.800)に変更の場合¥ 6.000
② PC-KD854 (定価¥ 89.800)に変更の場合¥ 9,000
③ CU-14AD (定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000
④ PC-KD862 (定価¥ 99.800)に変更の場合¥30.000
⑤ PC-KD861 (定価¥138.000)に変更の場合¥54.000
⑥ PC-KD853 (定価¥118.000)に変更の場合¥39.000
⑦ PC-TV353 (定価¥110.000)に変更の場合¥30.000
⑧ PC-TV453N(定価¥138.000)に変更の場合¥50.000
⑨ PC-TV451N(定価¥158.000)に変更の場合¥70.000
を加算して下さい

●ミュージックインターフェースボード(PC-8801-10)‥定価¥ 28.000▶特価¥ 23,000
●サウンドボードII(PC-8801-23 24)………定価¥ 39.800▶特価¥ 32,500
●マウス(MKII、SR以降のPC-88用)………定価¥ 7.800▶特価¥ 4,500

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)	定価¥225.000	▶特価¥164,000
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)	定価¥298.000	▶特価¥203,000
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)	定価¥158.000	▶特価¥115,000
Ⓓセット:PC-PR101G(NEC)	定価¥138.000	▶特価¥ 99,000
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)	定価¥ 83.800	▶特価¥ 55,000
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)	定価¥145.000	▶特価¥ 89,000
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)	定価¥ 94.800	▶特価¥ 71,000
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)	定価¥ 94.800	▶特価¥ 55,000
Ⓘセット:NM-9950II(NEC)	定価¥245.000	▶特価¥119,000
Ⓙセット:NM-9700(NEC)	定価¥163.000	▶特価¥ 82,000
Ⓚセット:AP-500(PCセット)(エプソン)	定価¥ 74.800	▶特価¥ 46,000
Ⓛセット:VP-800(PCセット)(エプソン)	定価¥124.000	▶特価¥ 84,000
Ⓜセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)	定価¥154.000	▶特価¥104,000
Ⓝセット:HG-2550(PCセット)(エプソン)	定価¥258.000	▶特価¥179,000
Ⓞセット:VP-500(PCセット)(エプソン)	定価¥ 87.000	▶特価¥ 59,000
Ⓟセット:VP-135K(PCセット、トラクターユニット付)(エプソン)	定価¥158.000	▶特価¥ 75,000
Ⓠセット:TR-24CL(スター)	定価¥ 69.800	▶特価¥ 32,000
Ⓡセット:AR-2415(スター)	定価¥144.000	▶特価¥ 63,000
Ⓢセット:CZ-8PC3(シャープ)	定価¥ 65.800	▶特価¥ 51,000
Ⓣセット:CZ-8PK8(シャープ)	定価¥152.000	▶特価 P&A超特価
Ⓤセット:CZ-8PK9(シャープ)	定価¥ 89.800	▶特価 TEL下さい。
Ⓥセット:FM-PR203B2	定価¥ 80.000	▶特価¥ 47,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

(送料¥2,000)
RA2/RA5



NEC

PC-9801LV21 (送料¥1,000)
定価¥345.000▶特価¥255,000

PC-9801RX2/RX4/UX21/UV11/CV21

Ⓐセット:PC-9801RX2＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚) 定価¥487.800▶特価¥346,000
Ⓑセット:PC-9801RX5＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚) 定価¥655.800▶特価¥469,000
Ⓒセット:PC-9801UX21＋PC-KD854＋MF-2HD(5枚) 定価¥437.800▶特価¥295,000
Dセット:PC-9801UV11＋PC-KD854＋MF-2HD(5枚)……定価¥354.800▶特価¥250,000
Eセット:PC-9801CV21＋マウス＋MF-2HD(5枚) 定価¥362.800▶特価¥270,000

NEW PC-9801RA2/RA5

Fセット:PC-9801RA2＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚)……定価¥587.800▶特価¥410,000
Gセット:PC-9801RA5＋PC-KD854＋MD-2HD(10枚)……定価¥825.800▶特価¥588,000

Ⓐ～Ⓖのモニターを
① CU-14AD (定価¥ 84,000)に変更の場合¥ 5.000
② PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥25.000
③ PC-KD871 (定価¥158,000)に変更の場合¥57.000
④ PC-TV353 (定価¥110,000)に変更の場合¥23.000
⑤ PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥39.000
⑥ PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥57.000
⑦ N-5913L (定価¥138,000)に変更の場合¥48.000
を加算して下さい

EPSON PC-286

送料¥2.000

Ⓐセット:PC-286VE-STD＋4475N(トムソン)＋マウス＋MD-2HD(10枚) 定価¥397.800▶特価¥258,000
Ⓑセット:PC-286VE-H20＋4475N(トムソン)＋マウス＋MD-2HD(10枚) 定価¥522.800▶特価¥346,000
Ⓒセット:PC-286VE-H40＋4475N(トムソン)＋マウス＋MD-2HD(10枚) 定価¥612.800▶特価¥408,000
Ⓓセット:PC-286X-STD＋4475N(トムソン)＋マウス5MD-2HD(10枚) 定価¥537.800▶特価¥372,000

(Ⓐ～Ⓓのモニターを PC-286CD2(定価¥94.800)に変更も特価にて販売中、電話下さい。)

Ⓔセット:PC-286L-STD-N＋MF-2HD(5枚)……定価¥348.000…………価格はお電話下さい。
Ⓕセット:PC-286L-H10-N＋MF-2HD(5枚)……定価¥468.000…………価格はお電話下さい。

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1.000)

PC-8801用	●P-1	定価¥40.000	▶特価¥28,000
	●SHOGUN 2	定価¥34.800	▶特価¥25,000
	●ユーカラVA	定価¥36.000	▶特価¥25,000
	●ユーカラart	定価¥30.000	▶特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid VA	定価¥28.000	▶特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid88	定価¥25.000	▶特価¥19,000
	●アニメフレーマー	定価¥28.000	▶特価¥21,600
X-1シリーズ用	●SHOGUN	定価¥34.800	▶特価¥25,000
	●SAMURAI	定価¥19.800	▶特価¥15,200
PC-9801用	●桐 Ver.2	定価¥98.000	▶特価¥75,000
	●ロータス1・2・3	定価¥98.000	▶特価¥64,000
	●NINJA2	定価¥39.800	▶特価¥28,600
	●新・松	定価¥58.000	▶特価¥44,600
	●一太郎 Ver.3	定価¥58.000	▶特価¥38,000
	●花子	定価¥58.000	▶特価¥42,000
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58.000	▶特価¥42,000
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39.800	▶特価¥31,800
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68.000	▶特価¥49,000
	●C-TRACE68	定価¥68.000	▶特価¥52,000

P&AがズーバリD超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回~60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

ジョイスティック
XE-1pro
定価¥9.500▶特価 ¥7,800

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
送料¥1,000

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18.000▶超特価¥11,500 (郵送料¥2.000)

SHARP

X68000セットでお買い上げの方に
● 源平討魔伝¥7.800をプレゼント致します。

X68000 ACE-HD/X68000 ACE

送料¥2.000

A セット:X68000 ACE-HD (CZ-611C+CZ601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥519.600▶価格はお電話下さい。

12回	36,100	24回	18,900	36回	13,000	48回	10,100	60回	8,400

B セット:X68000 ACE (CZ-601C+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
……定価¥439.600▶価格はお電話下さい。

12回	28,800	24回	15,000	36回	10,400	48回	8,000	60回	6,700

※A Bのモニターを(Z-611D 定価¥145.000)CZ-603D 定価¥84.800)に変更の場合も特価で販売しております。お電話下さい。

X-1ターボZ/ZII

送料¥2.000

Ⓐセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価¥327.800➡超特価¥180,000

Ⓑセット:X-1ターボZII(CZ-881C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価¥289.600➡特価¥208,000

12回	18,100	24回	9,500	36回	6,500	48回	5,000	60回	4,200

X-1 TWIN

送料¥2.000

A セット:X-1twin(CZ-830C+CZ-830D)+M-2D(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価¥197.800▶超特価¥142,000

ワープロ (送料¥1.000)

Ⓐ富士通:オアシス30AFIII……定価¥228.000▶特価¥155,000
Ⓑ富士通:オアシス30SFII……定価¥198.000▶特価¥135,000
Ⓒ富士通:F-ROM11D……定価¥138.000▶特価¥94,000
Ⓓ東芝:ルポ80FII……定価¥128.000▶特価¥87,000
Ⓔナショナル:UI-P201……定価¥128.000▶特価¥95,000
Ⓕナショナル:UI-P501……定価¥158.000▶特価¥117,000
Ⓖサンヨー:SWP-340……定価¥128.000▶特価¥85,000
Ⓗキャノン:a-250……定価¥218.000▶特価¥120,000
Ⓘシャープ:WH-270H……定価¥148.000▶特価¥103,000

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Aセット:MB-27611(富士通)　定価¥142.800▶特価¥67,000
Bセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)　定価¥142.800▶特価¥64,000

ハードディスクコーナー (送料¥1.000)

20M

ⒶLittle B(緑電子)(I/F付)……定価¥128.500▶特価¥87,000
ⒷHDD-20R(エプソン)……定価¥128.000▶特価¥97,000
ⒸHD-202(ウインテク)……定価¥98.000▶特価¥72,000
ⒹR2 JR(ウインテク)……定価¥125.000▶特価¥87,000
ⒺITH-520N(アイテック)……定価¥99.800▶特価¥68,000
ⒻITH-320S(アイテック)……定価¥125.000▶特価¥85,000
ⒼLHD-32NR(ロジテック)……定価¥118.000▶特価¥83,000
ⒽLHD-32HR(ロジテック)……定価¥158.000▶特価¥113,000
ⒾMC-20EX(アイシーエム)……定価¥128.000▶特価¥93,000
ⒿCRC-HD2A(コンピュータリサーチ)……定価¥89.800▶特価¥65,000

40M

ⒶLittle B4(緑電子)(I/F付)……定価¥192.500▶特価¥138,000
ⒷHDD-40R(エプソン)……定価¥218.000▶特価¥167,000
ⒸR-4HS(ウインテク)……定価¥178.000▶特価¥130,000
ⒹITH-540S(アイテック)……定価¥168.000▶特価¥114,000
ⒺITH-540HS(アイテック)……定価¥188.000▶特価¥128,000
ⒻLHD-34HR(ロジテック)……定価¥198.000▶特価¥140,000
ⒼMC-40S(アイシーエム)……定価¥188.000▶特価¥140,000
ⒽCRC-HD4A(コンピュータリサーチ)……定価¥129.800▶特価¥95,000

富士通 FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付

Ⓐセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥306.000▶特価¥175,000

Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥217.800▶特価¥115,000

Ⓐセットのモニターを FMDPC231D¥89.800に変更の場合
¥10.000差し引いて下さい。

Ⓑセットのモニターを FMTV-153¥108.000に変更の場合
¥10.000加算して下さい。

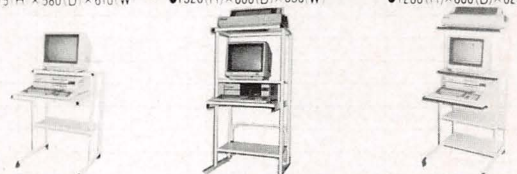
FM-77AV40

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥366.000▶特価¥133,000

①ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413¥16.800)
特価¥13,000

②ビデオカード(FM77-414¥29.800)
特価¥23,500

P&A 特選パソコンラック(送料無料)



Ⓐ3段¥9,000　Ⓑ4段¥13,500　Ⓒ5段¥16,500

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1.000)

ⒶPC-IN503H(NEC)(イメージスキャナ)……定価¥165.000➡特価¥125.000
ⒷGT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)……定価¥198.000➡特価¥149.000
ⒸGT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)……定価¥44.800➡特価¥36.000
ⒹHWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)……定価¥34.800➡特価¥26.000
ⒺDXY-1200(ローランド)(プロッタ)……定価¥158.000➡特価¥119.000
ⒻDXY-1300(ローランド)(プロッタ)……定価¥228.000➡特価¥172.000
ⒼMD-2400B(オムロン)(モデム)……定価¥49.800➡特価¥37.500
ⒽMD-1200AII(オムロン)(モデム)……定価¥24.800➡特価¥19.000
ⒾSR-240AT(エプソン)(モデム)……定価¥59.800➡特価¥45.000
ⒿPV-A2400MNP(アイワ)(モデム)……定価¥59.800➡特価¥44.000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

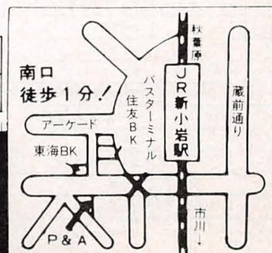
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
当No.263914 ㈱ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回~60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,0000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代)
FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00~PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9：00～夜9：00迄　東 京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(10月発売予定)

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98シリーズ 5HD	98シリーズ 5DD	98シリーズ 3.5HD	98シリーズ 3.5DD	88シリーズ 5HD	88シリーズ 5D	X 68000 5HD	X ターボ 5HD	X1シリーズ 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AK-1	アイレム	R-TYPE	アクション	7,300	6,400																○
UQ-2	ウルフチーム	アークス	R・P・G	9,800	8,400											○			△		
EY-3	エレクトロニックアーツ	大戦略IIマップコレクション	ツール	5,000	4,300	○	○	○	○												
KP-4	クリスタルソフト	大戦略II SP	シミュレーション	8,800	7,500	○		○													
SR-5	G・A・M	太平洋の嵐DX	〃	14,800	12,600							○									
SN-6	シンキングラビット	道化師殺人事件	アドベンチャー	7,800	6,600							○									
TO-7	d・Bソフト	P1EXE	ワープロ	48,000	38,000	○		○				要2HDドライブX2									
TO-8	デービーソフト	ブラックウイング	アクション	7,800	6,700						SR			○							
MY-9	マイクロキャビン	めぞん一刻完結編	アドベンチャー	7,800	6,700											○			○		
RT-10	リバーヒル	琥珀色の遺言	〃	9,800	8,400						○			○			○				

マイコンゲームソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98シリーズ 5HD	98シリーズ 5DD	98シリーズ 3.5HD	98シリーズ 3.5DD	88シリーズ 5HD	88シリーズ 5D	X 68000 5HD	X ターボ 5HD	X1シリーズ 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AD-11	アーテック	ガデュリン1ディガンの魔石	R・P・G	10,000	9,000	○		○													
AC-12	アートディンク	A列車で行こうII	シミュレーション	12,800	11,500	○	○	○				○									
AC-13	〃	アークテック	アクション	5,800	5,200	○	○	○			SR			ターボ							
AJ-14	ホットビイ	GENJI	アドベンチャー	7,800	7,000	○	○		○		○			ターボ			○				
AK-15	アイレム	R-TYPE	アクション	7,800	7,000							○									
AE-16	アルシス	スタークルーザー	アドベンチャー	7,800	7,000						SR			ターボ							
UQ-17	ウルフチーム	アークス	R・P・G	7,800	7,000	○	○		○		SR			△		○					
EC-18	S・P・S	棋太平	対局将棋	7,000	6,300	○	○		○		△			△	○		○				
EW-19	エニックス	ワールドゴルフII	ゴルフ	7,800	7,000	○	○		○		SR			ターボ		○			○		
KP-20	クリスタル	Mrプロ野球	シミュレーション	9,800	8,800						SR										
KR-21	呉ソフト	シルバーゴースト	〃	7,800	7,000						SR										
KS-22	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	トランプゲーム	6,800	6,000	○	○		○		○			ターボ			○	○	○		
KV-23	光栄	三国志	シミュレーション	14,800	13,300	○	○		○		SR			○	○	○	○	○		○	
KV-24	〃	信長の野望全国版	〃	9,800	8,800	○	○		○		○			○	○	○	○	○		○	○
KV-25	〃	維新の嵐	〃	9,800	8,800	○	○	○	○	○											
KV-26	〃	〃 サウンドウェア付	〃	12,300	11,000	○	○	○	○	○											
KU-27	コスモスコンピュータ	億万長者	〃	9,800	8,800	○	○		○		SR	○			○		○				
KY-28	コナミ	ザ・プロ野球激突ペナントレース	〃	5,800	5,200															○	
KY-29	〃	王家の谷エルギーザの封印	アクション	5,800	5,200															○	○
KY-30	〃	パロディウス	〃	5,800	5,200																○
KX-31	〃	日本縦断セスナフライト	シミュレーション	9,800	8,800	○	○	○													
SR-32	G・A・M	太平洋の嵐DX	〃	14,800	13,300	○	○	○		○											
SR-33	〃	太平洋の嵐パワーアップ	〃	5,800	5,200	○	○	○		○											
SH-34	ザインソフト	クルージュ	アドベンチャー	8,800	7,900	○	○	○			SR										
SH-35	〃	ハーレッシュ	R・P・G	7,800	7,000						SR			○							
SH-36	〃	ハイデッガー	シミュレーション	7,800	7,000	○	○	○			SR			○					○		
S-37	シャープ	サンプリングプロ68K	ツール	17,800	16,000							○									
SK-38	システムソフト	上海	テーブルゲーム	6,500	5,800	○	○		○	○	○	○		○	○				△	△	
SK-39	〃	スーパー大戦略	シミュレーション	8,000	7,200						SR			ターボ							
SK-40	〃	F15ストライクイーグル	〃	7,800	7,000						SR										
SK-41	〃	大戦略IIデータコレクション	ツール	5,000	4,500	○	○	○	○												
SK-42	〃	スーパー大戦略マップコレクション	〃	4,800	4,300						SR			ターボ							
SK-43	〃	アクロジェット	シミュレーション	7,800	7,000	○	○	○	○												
SQ-44	昭代産業	囲碁大将	囲碁	17,800	16,000	○	○		○												
SQ-45	昭和産業	将棋大将指南	将棋	9,800	8,800	○	○		○												
SN-46	シンキングラビット	THE MAN I LOVE ・	アドベンチャー	7,800	7,000	○	○		○		SR			ターボ					○		
HI-47	小学館	ダビンチ	絵ツール	6,800	6,100	△					○			○			○	○			
SU-48	スキャップ	ベトナム1968	シミュレーション	9,800	8,800	○		○													
SY-49	スタークラフト	ファンタジーIIIニカデモスの怒り	R・P・G	9,800	8,800	○	○	○	○	○	SR			○		○					
SY-50	〃	ロードウォー2000	〃	9,800	8,800	○	○	○	○	○	SR			○		○					
SD-51	ソニー	ファミリーボクシング	アクション	7,800	7,000															○	
TG-52	ダイツー	四柱推命学四季	占い	25,000	22,500	○	○	○	○												
TJ-53	チャンピオン	栄養士さんII	ツール	18,000	16,200	○	○	○	○												
TJ-54	〃	ちょっと名探偵	アドベンチャー	6,800	6,000	○	○		○		○			○					○		
TO-55	デービーソフト	今夜も朝までパワフル麻雀	麻雀ゲーム	6,800	6,000	○	○	○			○			ターボ							
TR-56	T & E	ハイドライドIII	R・P・G	7,800	7,000	○		○			SR			○						○	○
TR-57	〃	サイオブレード	アドベンチャー	8,800	7,900						SR										
NV-58	テレネット	エグザイル	R・P・G	8,800	7,900	○	○		○		SR			ターボ					○		
TP-59	電波新聞社	源平討魔伝	アクション	7,800	7,000							○									
TP-60	〃	ドラゴンスピリット	〃	8,800	7,900							○									
NC-61	ニデコム	アルカノイドII	テーブルゲーム	6,800	6,000																○
NC-62	〃	ビクトリアスナインII	〃	5,800	5,200															○	
NC-63	〃	ザ・コックピット	シミュレーション	6,800	6,000															○	
HH-64	パスカルII	美少女はチェックがお好き	アダルト	5,800	5,200	○					○			ターボ							
HF-65	ハドソン	全略ハードディスク殿	ツール	18,000	16,200	○	○	○													
EZ-66	ハミングバード	ロードス島戦記	R・P・G	9,800	8,800	○		○													
HI-67	ハル研究所	HALNOTE	ツール	29,800	26,400															○	
PN-68	P・S・K	ザ・病院	アダルト	5,800	5,200	○	○				○										
NW-69	ファルコム	イースII	R・P・G	7,800	7,000	○	○		○		SR			ターボ		○			○		
NW-70	〃	ソーサリアン	〃	9,800	8,800		○		○	○	SR			ターボ							
FU-71	ブローダーバンド	ディアブロ	迷図ゲーム	6,800	6,000	○	○		○		SR			○							
FU-72	〃	ファンタビジョン	アニメツール	24,800	21,400	○	○	○													
MY-73	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード	アドベンチャー	7,800	7,000	○	○		○		SR										
MY-74	〃	めぞん一刻完結編	〃	7,800	7,000	○	○		○		SR			○						○	
MB-75	マイクロネット	麻雀狂時代スペシャル	テーブルゲーム	6,800	6,000	○	○	○	○		SR	△		○		○			○		
RT-76	リバーヒル	琥珀色の遺言	アドベンチャー	9,800	8,800	○	○		○												
RT-77	リバーヒル	マンハッタンレクイエム	〃	7,800	7,000	○	○		○		○	○		○	○	○		○	○		
KS-23	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	麻雀	7,800	7,000	○	○		○		△			△			△	△			

マイコンソフト特別値引き(数量に限り有り)

注文番号	メーカー	商品名	機種	定価	特価
AA-78	アスキー	キャッスルエクセレント	MSX/ROM	5,800	4,000
AA-79	〃	ザ・ブラックオニキスII	〃	6,800	4,700
BV-80	ポーステック	トップルジップ	〃	5,800	4,000
BV-81	〃	レリクス	〃	6,800	4,700
KM-82	キャリーラボ	マッドライダー	MSX2/ROM	6,200	4,300
KM-83	〃	リターンオブジェルダ	〃	5,800	4,000
KM-84	〃	〃	MSX2/3.5D	5,800	4,000
MY-85	マイクロキャビン	ハーリイフォックス雪の魔王	MSX/ROM	5,900	4,100
KA-86	コーラル	シンプル住所録	〃	5,800	4,000
TP-87	電波新聞社	ドラゴンバスター	MSX2/ROM	5,800	4,000
TP-88	〃	ドルアーガの塔	MSX/ROM	4,500	3,100
TO-89	デービーソフト	クロスブレイム	〃	5,800	4,000
TO-90	〃	ウッディポコ	MSX2/ROM	6,800	4,700
HI-91	HAL研究所	惑星スティルス	MSX/ROM	5,600	3,900
HI-92	〃	ブルとマイティ危機一発	〃	5,600	3,900
KY-93	コナミ	イーガー皇帝の逆襲	〃	4,800	3,300
KY-94	〃	王家の谷	4,800	3,300	
KY-95	〃	ウシャス	MSX2/ROM	5,800	4,000
KY-96	〃	火の鳥	〃	5,800	4,000
NW-97	ファルコム	ザナドゥ	MSX/ROM	7,800	5,400
NV-98	テレネット	ファイナルゾーン	〃	6,800	4,700
NV-99	〃	ヴァリス	〃	6,800	4,700
NV-100	〃	女神天生	〃	6,800	4,700
SF-101	ストラット	スカイギャルド	〃	4,800	3,300
KP-102	クリスタル	ポルフェと5人の悪魔	〃	5,800	4,000
SV-103	スクウェア	キングスナイト	〃	5,900	4,100
SV-104	〃	ドラゴンスレイヤー	〃	5,200	3,600
BW-105	ホットビィ	フェアリーランド	〃	5,900	4,100
SS-106	ジャレコ	エイリアンエイト	〃	5,700	3,900
SS-107	〃	ブレイクイン	〃	4,900	3,400
KX-108	コムパック	レッドウイング	88SR/5D	4,800	3,300
TJ-109	チャンピオン	天女伝説	88/5D	7,800	5,400
TJ-110	〃	ラブリーギャル	88/5D	7,800	5,400
TH-111	ダイナウェア	パレット＋マウス付き	88SR/5D	28,000	19,600
HF-112	ハドソン	タイムパラドックス	88SR/5D	7,800	5,400
LM-113	ライフボート	α－APL	88/5D	28,000	19,600
LM-114	〃	α－C	〃	28,000	19,600
LM-115	〃	α－COROL	〃	28,000	19,600
LM-116	〃	α－FORTAN	〃	28,000	19,600
SH-117	ザインソフト	バスタード	88SR/5D	5,800	4,000

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!

リスト以外の商品も特価にて販売しています。

マイコンビジネスソフト（コンサルト〜システム開発も受け承ります）

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98シリーズ 5HD	98シリーズ 5DD	98シリーズ 3.5HD	98シリーズ 3.5DD	88シリーズ 5HD	88シリーズ 5D	X68000 5HD	Xターボ 5HD	X1シリーズ 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	コンサルト対応
EV-138	エイセル	HiPer X	プロセッサ	39,800	32,000	○	○	○											
KI-139	管理工学	新松	ワープロ	58,000	46,000	○	○	○											☆
KW-140	高電社	KOA文書ver2	〃	32,000	25,000	○		○											
SL-141	ジャストシステム	一太郎ver3	〃	58,000	46,000	○	○	○	○										☆
TH-142	ダイナウエア	デスクUP	〃	68,000	54,000	○	○	○	○										
TO-143	デービーソフト	スーパー春望クリエイティブII	〃	34,800	27,000					△	○		○	ターボ					
TO-144	〃	P-1	〃	40,000	32,000					○	○								
TT-145	東海クリエイト	ユーカラart ver2	〃	40,000	32,000	○	○	○	○										
NZ-146	日本マイコン	QueenIII	〃	58,000	46,000	○	○	○											
MD-147	マイクロプロJ	TWINSTAR	〃	165,000	132,000	○	○	○	○										
RS-148	リードレックス	PRESBOX	〃	68,000	54,000	○		○											
RV-149	ロータス	Lotus 4word	〃	25,000	20,000	○	○	○	○										
AF-150	アバロン	日本語MYCARDEX	データベース	38,000	30,000	○	○	○	○										☆
AB-151	アスキー	The CARD2	〃	40,000	32,000	○	○	○	○										☆
KI-152	管理工学	桐	〃	98,000	78,000	○	○	○											☆
SF-153	サムシンググッド	忍者II	〃	39,800	32,000	○	○	○	○										
TI-154	ダットジャパン	隼	〃	39,800	32,000	○	○	○	○										
HG-155	パーソナルメディア	画像アイリス	〃	98,000	78,000	○		○											☆
PP-156	ビーコンシステム	R：BASELITE	〃	68,000	54,000	○	○	○											☆
RS-157	リードレックス	DATA BOX	〃	98,000	78,000	○	○	○	○										
TH-158	ダイナウエア	チャートUP	表計算	55,000	44,000	○	○	○	○										
TT-159	東海クリエイト	VP-Planner	〃	36,000	28,000	○	○	○	○										
KM-160	キャリー	ロータス1-2-3実務フォーム集	〃	29,800	23,000	○	○	○											
MC-161	マッシュシステム	ビジレスAD VI	〃	98,000	78,000	○	○	○	○			○							
MA-162	マイクロソフト	Multiplan	総合型	68,000	54,000	○	○	○	○										☆
MZ-163	M-S-A	スーパーカルクIIIリリース2	〃	78,000	62,000	○	○	○	○										☆
RV-164	ロータス	ロータス1-2-3V2-1	〃	98,000	78,000	○	○	○											☆
AB-165	アスキー	ザ・グラフ	グラフ	35,000	28,000	○	○	○	○										
KI-166	管理工学	楓	〃	48,000	38,000	○	○	○	○										
MA-167	マイクロソフト	M・SチャートV2-1	〃	48,000	38,000	○	○	○	○										
TH-168	ダイナウエア	ダイナドロウ	グラフィックス	120,000	96,000	○	○	○											
NZ-169	日本マイコン	グレープII	〃	45,000	36,000	○	○	○											
SM-170	ミルキーウエイ	二代目大番頭ATOK	財務・会計	200,000	160,000	○		○											☆
PO-171	P-C-A	会計 企業編(C)	〃	198,000	158,000	○		○											☆
NZ-172	日本マイコン	太鼓判(A)	給与計算	250,000	200,000	○	○	○	○										
PO-173	P-C-A	給 与(B)	〃	198,000	158,000	○		○											☆
OF-174	オービックビジネス	TOP販売管理(B)	販売・在庫	200,000	160,000	○		○											☆
TT-175	東海クリエイト	販売管理＋α	売上・仕入	280,000	224,000	○		○											
TT-176	〃	売上管理＋α	売上	140,000	112,000	○		○											
EL-177	インターソフト	まいと〜く	通信	28,000	22,000	○	○		○										
AG-178	I・Oデータ	PCF-9600	FAXアダプタ	110,000	88,000	○													
EU-179	エーティ	PECAD II プラス	CAD	200,000	160,000	○	○	○											
SC-180	ソフトプロ	SP-CAD(A)	〃	380,000	300,000	○	○	○											
ST-181	シンフォニー	クィックC＋VDT	言語	20,000	18,000	○	○	○	○		入門ビデオテープつき								
MA-182	マイクロソフト	クイックC	〃	20,000	18,000	○	○	○	○										
MZ-183	M-S-A	ターボC	〃	19,500	15,000	○	○	○	○										
MZ-184	〃	ターボパスカルV4	〃	25,000	20,000	○	○	○	○										
MZ-185	〃	Mind	〃	39,800	31,000	○	○	○	○										
MD-186	マイクロプロJ	WORDMASTER	エディタ	38,000	30,000	○	○	○	○										
LM-187	ライフボート	RED++	〃	28,000	22,000	○	○	○	○										

J3100シリーズ（コンサルト〜システム開発も受け承ります）

注文番号	メーカー	商品名	機種	定価	特価
SL-188	ジャストシステム	一太郎	ワープロ	68,000	54,000
RV-189	ロータス	1-2-3	統合型	98,000	78,000
MA-190	マイクロソフト	マルチプランV2-0	〃	68,000	54,000
PP-191	ビーコンシステム	R：BASE5000	データベース	160,000	128,800
RS-192	リードレックス	DATABOX	データベース	98,000	78,000
MZ-193	M-S-A	TURBO BASIC	BASIC	20,000	16,000
MZ-194	〃	ターボC	C	19,800	15,800
NX-195	ネオス	MS-44A	シリアルマウス	19,800	17,800

サプライ商品

注文番号	メーカー	商品名	機種	定価	特価
AG-196	I・Oデータ	PIO-9234G-1.5MF	ラムボード	44,000	39,600
AG-197	〃	PIO-9234G-2MF	〃	55,000	49,500
AG-198	〃	PIO-9234G-4MF	〃	98,000	88,000
ND-199	ニューテック	ハイパーチャージャー8087-1付	VM, UV	77,700	66,000
NX-200	ネオス	MS-50L	バスマウス	5,800	5,200
NX-201	〃	MS-40	シリアルマウス	12,800	11,500
NX-202	〃	コンパクトスキャナー	ハンディスキャナ	28,000	23,000
HI-203	ハル研究所	ハンディプリンタ98W I/F付き	ミニプリンター	29,800	25,600
HI-204	〃	ワイドスキャナー98W I/F付き	ハンディスキャナ	29,000	25,600
HI-205	〃	クロッサム	リモコン	12,800	10,000
PT-206	光興業	GV-1415	TVフィルター	27,000	21,600
PT-207	〃	D-1819	〃	12,000	9,600
NK-208	ニデコム	NH-F1	〃	6,500	3,400
NE-209	米国ノートロニクス社	CMP-146+147	ディスククリーナー	13,800	6,900
NE-210	〃	VCR-130 VHS用	ビデオクリーナー	6,900	3,400
NE-211	〃	VCR-135 ベータ用	〃	6,900	3,400
NE-212	〃	QM-211	バルクイレーサー	13,500	12,000
HF-213	ハドソン	ジョイカードスーパーX	ジョイスティック	2,200	2,000
SX-214	スピタル	JOYCONTターボ2	〃	2,000	1,800
TP-215	電波新聞社	XE-1PRO	〃	9,500	8,500

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL03(492)6005　夜9：00迄毎日受け付け（除く12月30日〜1月5日、8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒106 北区豊島1-19-3（ビック通販）　TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。（島部は着払いとさせて戴きます。）

配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。

銀行振り込み…お振り込み先　協和銀行　普通149-419957　ビック通販

（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）

商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

---------- キリトリ線 ----------

申込書　　　　昭和　　年　　月　　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所
						（〒　　）
						フリガナ　　生年月日
						氏名　　昭和（　才）年　月　日
						TEL　　（　　）
			送料			本体／　　TV／　　プリンタ／
			合計			その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

ゲーム大工さん

ゲーム大工さん、漢字大工さん書き方編 が新発売！

大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

英語大工さん

パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは地図の位置から地名などを答える方式、地名などから位置を答える方式の2つ。

学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

歴史大工さん

史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

数学大工さん 図形編

図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースで覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

マザーダック タイピング

ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したりデータフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

計算力をどんどんつける 計算大工さん

小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

漢字がつくれる 漢字大工さん 書き方編

部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに1年～6年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字

勉強法 新発見 ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA、ヤマギワ、Bit-INN東京、池袋：西武デパート、ニック、渋谷：J＆P、銀座：マイコンベース銀座、町田：J＆P、大阪日本橋：J＆Pテクノランド、J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000（要切手or現金）

S：システム版　○：標準版　開：開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科／機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
PC88シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
FM77AV	○	○	○	○	開	開	⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD2枚（○は1枚）＋マニュアル										
定価	S 8000円 ⊙ 8000円 ○ 5000円										

※PC98向はPC286対応　※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→（秋葉原）NEC C＆Cセンター（大阪）NEC Bit-INN OSAKA

人とコンピュータを考える ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

代金は郵便切手で　**高品質フロッピーディスク**

無銭家たちへのお助けマン!

大特価

■ノーブランド5インチ(10枚に付送料370円)

2HD(1枚)110円 プラスチックケース付

2D　(1枚) 50円

■ノーブランド3.5インチ(10枚に付送料370円)

1DD(1枚) 130円 プラスチックケース付

2D　(1枚) 130円 プラスチックケース付

2DD(1枚) 200円 プラスチックケース付

■5インチクリーニングキット **1,600円**(1セットに付送料260円)

■ノーブランドファミコン用生ディスク(1枚)**240円**(5枚で240円・10枚以上送料無料)

コピーツールによるバックアップ用です。

例えば ノーブランド5インチ2HD×20＋5インチクリーニングキットでは
110円×20＋370円×2＋1,600円＋260＝4,800円(お求めは切手で!)

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，年令，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。

★5インチと3.5インチは10枚単位，ファミコン用生ディスクは5枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション

お申し込み先　BM係

〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号　☎03-802-5989

NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,750円ソーサリアン，ジンギスカン，信長の野望(全国版)，抜忍伝説，DOME，ファンタジーIII，億万長者，Mr・プロ野球，ロードウォー2000，琥珀色の遺言，ローグ，ウイザードリイI・II・III，マイト&マジック，ローブ，各7,850円エグザイル，プロ野球FAN，原宿アフターダーク，サイオブレード，シャティ，トリトーン2，サイキックウォー，覇邪の封印，各6，950円ラストハルマゲドン，イース・II，アークス，バトルゴリラ，ディオーネ，シルバーゴースト，マグニの石，サジリ，ハイドライド3，マンハッタンレクイエム，ウイングマンSP，めぞん一刻完結編，ジーザズ，ガンダーラ，ヤシャ，セイレーン，GENJI，マッシュ，クレイズ，アルギースの翼，ディレクター物語，ミュール，やじうまペナントレース，スタークルーズ，STORM，ルクソール，カオスエンジェル，気まぐれオレンジロード，サバッシュ，ときめきスポーツギャル，スターシップランデブー，華三眩，クリムゾン，ワールドゴルフII，死霊戦線，ガーディアン，かわいさとみのなかよくしてネ!，天使達の午後II，王子ビンビン物語，水龍士，ハウメニロボット，ガイフレーム，ガルフォース，テスタメント，各6,000円今夜も朝までパワフル麻雀，麻雀吾空，自己中心派・2，ネギ麻雀，麻雀狂時代SP，ソリティアロイヤル，ウォーニング，シルフィード，ヘルツオーク，リバイバー，レプリカート，うる星やつら，めぞん一刻，ザ・タワー・オブ・ドラゴン，殺しのドレス，カインドゥギャルズ，殺雑学オリンピック，スカポン探険隊，ファイナルロリータ，ディアブロ，リトルバンパイヤ，ハード・グラフィックス(総集編)，美少女写真館PART-IIIフォトクラブ，いろはにほへと，GAL WARSきゃぴきゃぴるん，各5,200円アークティック，ザ・病院，ザ・コックピット，ときめきスポーツギャルII・III，各3,380円セーラー服美少女図鑑1〜6，アップルクラブ1・2，(データ集1〜10各1,350円 戦国「ソーサリアン」，美少女・ムービングスクール 各7，100円マスターオブモンスター，スーパー大戦略 各4，300円スティルソードforアダルト，ゴリンピック，各2，700円リップスティックス1〜5，ザ・FOCUS アンジェラス7,280円ソーサリアンパック5，200円 ACTOR11,300円ダ・ビンチ6,000円 88CARD23,000円88TERM11,300円 PI33,000円ユーカラチャート20,000円

PC-9801シリーズ

各8.750円琥珀色の遺言，維新の嵐，ソーサリアン，F-16・ファイテイングファルコン2，大戦略II，ジンギスカン，信長の野望(全国版)，ウィザードリイI・II・III，ベトナム1986，ロードス島戦記，大戦略IIE，S，+D，C，インサンダーズ，Mr・プロ野球，ウルティマ\\，マイト&マジック，ローブ，原宿アフターダーク，ファンタジーIII，日本縦断セスナフライト，ザ・バーズ・ティル，億万長者，DOME，麻雀大会，ロードウォー2000，グランドマスター，各6.950円ハイドライド3，イース・II，ラストハルマゲドン，映画狂殺人事件，気まぐれオレンジロー-ド，めぞん一刻完結編，GENJI，セイレーン，第三帝国，ヤシャ，アークス，マンハッタンレクイエム，ガンダーラ，電脳水滸伝，天使達の午後II，番外II，華三眩，ソープランドストーリィ，アマンザス，王子ビンビン物語，ティーバー「カリユガの光輝」，各6.000円麻雀狂時代SP，麻雀吾空，今夜も朝までパワフル麻雀，自己中心派，ネギ麻雀，ディアブロ，リップスティック，お嬢様くらぶ，うる星やつら，めぞん一刻，カインドゥギャルズ，雑学オリンピック，各監督，ファイナルロリータ，トワイライトゾーン，ヘルツオーク，各5.200円ソーサリアンシステムパック，アークティック，殺意の接吻，ザ・病院，各3.600円美しき獲物たちI・II・III，各7.850円エグザイル，サイキックウォー，各13.000円太平洋の嵐DX，三国志，太平洋の嵐パワーアップキット5.400円 A列車で行こうII11.300円ディガンの魔石，8.900円ロード・オブ・ウォーズ7.550円 テイルナノーグ8.450円上海5．750円 各8,450円ハウメニロボット，地球防衛軍，MS-DOS(Ver3.3)NEC16,300円 CANDY3，40,000円シルエット31,000円 NINJA2.32,800円，TURBO C16,800円 毛筆ワープロJr28,000円artV27,000円 バラード39,500円PARTY20,000円 各22,800円Z'S-STAFF98，まいとーくVI.10A

X-1シリーズ

各8,750円アークス，ソーサリアン，ジンギスカン，ロードウオー2000，抜忍伝説，ファンタジーIII，マイト&マジック，信長(全国版)，DOME，ウルテイマIV，ウイザードリイI・II・III，各7,850円エグザイル，プロ野球FAN，各6,950円イース・II，ラストハルマゲドン，スタークルーザ，ハイドライド3，ミュール，王子ビンビン物語，めぞん一刻完結編，ワールドゴルフII，天使たちの午後・II，クレイズ，STOME，ディーダッシュ，ブラックウイング，ガイフレーム，スペースハリアー，ハウメニロボット，ヒラニプラ，殺人倶楽部，ディーダッシュ，ルクソール，ラプラスの魔，A列車で行こう，各6,000円麻雀狂時代SP，麻雀吾空，自己中心派・2，天地を喰う，ねぎ麻雀，うる星やつら，めぞん一刻，リバイバー，ディアブロ，スーパーレイドック，お嬢様くらぶ，くりいむレモン，大戦略X-1，今夜も朝までパワフル麻雀，バスタードSP，雑学オリンピック，メロンソーダ，ザ・リタンオブイシター，アルカノイド，ダ・ビンチ，各5,200円ソーサリアンシステムパック，殺意の接吻，各5,500円マーズ，イシュラル，三国志13,000円スーパー大戦略7,100円 ゼリアード6,680円第4のユニット2・6,750円

X-68000シリーズ

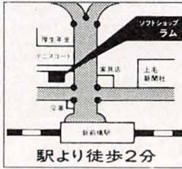
各8.750円名監督II，琥珀色の遺言，ラストハルマゲドン，DOME，雀豪，サンダーフォース2，マイト&マジック 各7.850円　沙羅曼蛇，フルスロットル 各6.950円ザ・リターン・オブ・イシター，麻雀吾空，ソフトでハードな物語，ツインビー，マンハッタンレクイエム，アルカノイド，たんば，ガルフォース2，熱血高校ドッチボール部，魔神宮，桃太郎伝説，麻雀狂時代S・P，R-TYPE，源平討魔伝，J付14.000円 各6.000円花札放浪記，スペースハリアー，いろはにほへと，ゼビウス，ザ・コックピット，ドラゴンスピリット7.850円(XE-IPRO付) 14.950円(XE-IST付)11.150円 A列車で行こうII11.300円 SOUND PRO13.500円，MUSIC PRO15.980円 Kamikaze5・6.800円EW32.300円 HyperUDII18.650円，た〜みのる11.350円 C-COMPILER33.800円，Sampling PRO15.300円

FM-77AVシリーズ

各8,750円アークス，ジンギスカン，ファンタジーIII，信長(全国版)，億万長者，DOME，マイト&マジック，ウィザードリイI・II・III，各7,850円サイキックウォー，プロ野球FAN，各6,950円イース・イースII，GENJI，ジーザス，ガンダーラ，ワールドゴルフII，天使たちの午後II，王子ビンビン物語，ソープランドストーリー，A列車で行こう，アーコン，ハウメニロボット，めぞん一刻完結編，各6,000円ソリテアロイヤル，シルフィード，大戦略FM，うる星やつら，めぞん一刻，レイドック，麻雀吾空，いろはにほへと，リバイバー，スカポン探険隊，DIRES，各5,200円ファイアボール，ザ・コックピット，三国志13,000円，スペースハリアー6,600円 美しき獲物たちI・II・III・IV各3,580円 各4,300円コスモエンジェル，スーパーアイスホッケー，セーラー服いけな〜い体験告白集1・2・3，

MSX・MSX2

各8,750円ジンギスカンⓇ，Ⓓ，ウィザードリイⒹ ファンタジーⒹ，信長の野望(全国版)Ⓡ 波動の標的Ⓓ，マイト&マジックⒹ，各7,850円アークス，信長(全国版)，エグザイルⒹ，各6,950円イースII，ラストハルマゲドン，Ⓓ，めぞん一刻完結編Ⓡ・Ⓓ，アルギスの翼Ⓓ，フィードバックⒹ，マンハッタンレクイエムⒹ，東京女子高制服を脱いだ図鑑1〜3，ミュールⒹ，ガンダーラⒹ，ワールドゴルフIIⒹ，王子ビンビン物語Ⓓ，殺人倶楽部Ⓓ・Ⓡ，ディーダッシュⒹ，ヤシャⓇ，ザナドゥⓇ，忍者Ⓓ，うる星やつらⓇ，ハイドライド3Ⓡ，セイレーンⒹ，ディーバーⒹ，大戦略Ⓓ，ジーザスⒹ，抜忍伝説Ⓓ，ウイングマンS・PⓇ，グレイテストドライバーⒹ，各6,000円ドラゴンクエストIIⓇ，殺意の接吻Ⓓ，DIRESⒹ，スーパーレイドックⓇ，麻雀吾空Ⓡ，麻雀狂時代SPⒹ，制覇Ⓓ，自己中心派Ⓡ，アレスタⓇ，ファイアボールⓇ，ディープダンジョンIIⓇ，刑事大打撃Ⓓ，ヤシャⒹ，ブロックブレイカーⒹ，サジリⒹ，学園物語Ⓓ・Ⓡ，リバイバーⒹ，ファミクルパロディックⓇ，ソリティアロイヤルⒹ，T・D・FⒹ，シャドウハンターⒹ，プロ野球FANⒹ，ヘルツオークⒹ，カインドウギャルズⒹ，雑学オリンピックⒹ，勝手にジャンケンⒹ，テスタメントⒹ，アルカノイドIIⓇ，ブロックターミネーターⒹ，うる星やつらⒹ，めぞん一刻Ⓓ，ちょっと名探偵Ⓓ，イシターの復活Ⓡ，T・N・TⒹ，センサーキッドⓇ，シンセサウルスⓇ，お嬢様くらぶⒹ，ガルフォース「創世の序曲」Ⓓ，釣りキチ三平Ⓡ，各5,200円エルギーザの封印Ⓡ，F1スピリットⓇ，パロディウスⓇ，激突ペナントレースⓇ，新10倍カートリッジⓇ，バスタードⒹ，グラディウスIIⓇ，上海Ⓓ，ラスタンサーガⓇ，ゾンビハンターⓇ，京都龍の寺殺人事件Ⓡ，孔雀王Ⓡ，軍人将棋Ⓓ，M36Ⓡ，奇々怪界Ⓡ，クインプルⓇ，ファミリーボクシングⓇ，バブルボブルⓇ，小林ひとみのパズルインロンドンⒹ，サラマンダⓇ，陽あたり良好Ⓓ，F-15ストライクイーグルⒹ・Ⓡ，、アクロジェットⓇ，ザ・コックピットⓇ，美少女写真館ダブル・ビジョンⒹ・Ⓡ，ハードグラフィックス(総集編)Ⓓ，カサブランカに愛をⒹ6,400円リップスティックⒹ 1〜5各2,700円バビロンの黄金伝説Ⓡ5,700円 各4,380円東京女子高生セーラー服入門1〜3Ⓓ 各8750円GabanⒹ，マイト&マジックⒹ，各6,950円漢読百科Ⓓ，英単語チェッカーⒹ，HALNOTE25,800円，直子の代筆7,850円 日本語msx-writeII21,000円 日本語msx-DOS2 29,800円



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733　名称 ソフトショッププラム
- 送料は1本350円2本以上500円ハードは3万円以下800円3万円以上無料を加算して下さい。代金引き替えの方はお申し出下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間　月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日　第2、第3月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17-13

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL. 0276-25-3410　〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



SOFT

MSX

△：特別価格

新10倍カートリッジ ……Ⓡ5,600円
△シャロム ……Ⓡ4,600円
パロディウス ……Ⓡ5,600円
激突ペナントレース ……ⅡⓇ5,600円
○エルギーザの封印 ……ⅠⓇ/ⅡⓇ5,600円
△ザナドゥ ……Ⓡ6,200円
信長(全国版) Ⅱ(3.5)8,400円、ⅠⓇ/ⅡⓇ9,400円
三国志 …ⅡⓇ14,100円 ⅠⓇ/Ⅱ(3.5)12,200円
ジンギスカン ……Ⅱ(3.5)/ⅠⓇ/ⅡⓇ9,400円
ワールドゴルフ2 ……Ⅱ(3.5)7,500円
ガンダーラ ……Ⅱ(3.5)7,500円
ドラゴンクエスト2 ……ⅡⓇ6,500円
イース/Ⅱ ……Ⅱ(3.5)7,500円
ミスティ ……Ⅱ(3.5)6,500円
サイキックウォー ……Ⅱ(3.5)8,400円
王子ビンビン物語 ……Ⅱ(3.5)7,500円
夜叉 ……ⅡⓇ7,500円、Ⅱ(3.5)6,500円
○アークス ……Ⅱ(3.5)8,400円
アレスタ ……ⅡⓇ6,500円
○天使達の午後Ⅱ/番外編 ……Ⅱ(3.5)7,500円
クリムゾン ……Ⅱ(3.5)6,500円
ファンタジー ……Ⅱ(3.5)9,400円
○ラストハルマゲドン ……Ⅱ(3.5)7,500円
エグザイル ……Ⅱ(3.5)8,400円
ウルティマⅣ ……Ⅱ(3.5)11,200円
ゾイド ……ⅡⓇ5,600円
ハウメニロボット ……Ⅱ(3.5)7,500円
○ウイングマンスペシャル ……Ⅱ(3.5)7,500円
○メゾン1刻完結編 ……ⅡⓇ7,500円
○グレイテストドライバー ……Ⅱ(3.5)7,500円
○OUT RUN ……ⅡⓇ6,500円
○アークス ……Ⅱ(3.5)8,400円
ソープランドストーリー ……Ⅱ(3.5)7,500円
ウルティマ ……ⅡⓇ6,500円
テスタメント ……Ⅱ(3.5)6,500円
アルギースの翼 ……Ⅱ(3.5)7,500円
シンセザウルス ……Ⓡ6,500円
○R-TYPE ……Ⓡ7,000円

X1、X68000

アルギースの翼 ……ターボ⑤7,500円
ジンギスカン ……X1ターボ⑤9,400円
ラプラスの魔 ……X1シリーズ⑤7,500円
ソーサリアン ……ターボ⑤9,400円
イース/Ⅱ ……X1ターボ⑤7,500円
スーパー大戦略 ……X1ターボ⑤7,600円
ファンタジーⅢ …X1シリーズ/ターボ⑤9,400円
ゼリアード ……X1ターボ7,200円
ねぎ麻雀 ……X1シリーズ⑤6,500円
ARCUS ……○X1シリーズ/ターボ⑤9,400円
ハイドライドⅢ ……X1シリーズ⑤7,500円
めぞん一刻完結編 ……X1シリーズ⑤7,500円
ワールドゴルフ2 ……X1ターボ⑤7,500円
○エグザイル ……X1ターボ⑤8,400円
ラストハルマゲドン ……X1/○X68 7,500円
源平討魔伝 ……X68 7,500円
ドラゴンスピリット ……X68 8,400円
リターン・オブ・イーシター …X1ターボ6,500円
X68 7,500円
ソフトでハードな物語 ……X68 7,500円
麻雀狂時代 ……X68 7,500円
熱血ドッジボール部 ……X68 7,500円
○フルスロットル ……X68 8,400円
スタークルーザー ……○X1シリーズ/ターボ6,500円
○マイトアンドマジック ……X68 9,400円

FM7/77

ガンダーラ ……AV7,500円
プロ野球FAN ……AV8,400円
女子大生交際図巻 ……AV7,500円
ジンギスカン ……77/AV9,400円
DOME ……AV9,400円
ファンタジーⅢ ……AV9,400円
イース/Ⅱ ……AV7,500円
麻雀悟空 ……77 6,500円
ウルティマⅣ ……77 11,200円
波動の標的 ……AV9,400円
○アークス ……AV9,400円
○リターン・オブ・イーシター ……AV6,500円

88/9801

ファンタジーⅢ ……88/98シリーズ9,400円
アンジェラス ……88V2 7,800円
天使達の午後Ⅱ/番外編 …○88V2/98 5HD7,500円
維新の嵐 ……88VA/98 9,400円
めぞん一刻・完結編 …88/98シリーズ7,500円
ソーサリアン ……88V2/88VA/98 9,400円
イース/Ⅱ ……88V2/98シリーズ7,500円
ARCUS ……88V2/98 7,500円
ラストハルマゲドン ……88V2/98 7,500円
抜忍伝説 ……88V2/98シリーズ9,400円
エグザイル ……88V2/○98 8,400円
スターシップランデブー ……88V2/98 5HD 7,500円
カオスエンジェルス ……88V2 7,500円
太平洋の嵐DX ……98シリーズ14,100円
琥珀色の遺言 …○88V2/98シリーズ9,400円
原宿アフタダーク ……98/88V2 9,400円
マスターオブモンスター …88V2シリーズ7,600円
ウルティマⅣ ……88/98 5HD 9,400円
きまぐれオレンジロード ……88V2/98 7,500円
ディレクター物語 ……88V2/○98 7,500円
Mr.プロ野球 ……88V2/98 5HD 9,400円
○ベトナム1968 ……98シリーズ9,400円
アルギースの翼 ……88V2/98 7,500円
ジンギスカン ……88/98シリーズ9,400円
マイトアンドマジック …88V2/88VA/98 9,400円
パワフルまあじゃん ……88V2/98 6,500円
○サバッシュ ……88V2 7,500円
アマンザス ……88V2/98シリーズ7,500円
○F-16ファイティングファルコンス …98シリーズ9,400円
○サイオブレード ……88V2 8,400円
○ロードス島戦記 ……98シリーズ9,400円
ぎゅわんぶらぁ自己中心旅 …98シリーズ7,500円
ミュージアムⅢ ……98シリーズ9,400円
アクロジェット ……88V2 7,500円

HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク



PW-876
22,000円→
12,800円
幅620×高さ865×奥行600mm



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

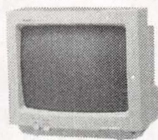
NECパーソナルモデル

CUMSTAR1212AT
21,000円→18,000円
300/1200全2重
ATコマンド対応、ケーブル付



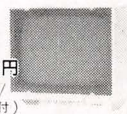
88/98対応モニター

SHARP **CU-14ED**
79,800円→
59,800円
アナログRBG、ケーブル付
2モードオートスキャン、
ワイドスイッチ付
ピッチ0.39



MSX対応モニター

SANYO
CMT-145F
64,800円→38,000円
200ラインカラー・21ピン/8ピン (8ピンRGBケーブル付)



SONY MSX2ディスクドライブ

HBD-F1
3.5インチ2DD
36,800円→
32,000円



ナショナルMSX2ディスクドライブ

FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→
34,000円



ナショナル MSX2ワープロプリンタ

FS-PW1
ワープロソフト、
住所録付き
49,800円→
42,800円

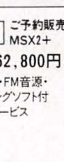


SONY MSX2+新発売!!

F1XDmKⅡ
49,800円→44,800円
FDDX1、ツールディスク付 ※ROMソフト1本サービス

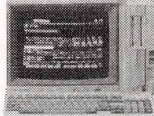


F1XDJ ご予約販売 MSX2+
69,800円→62,800円
第2水準漢字ROM・FM音源・
ゲームプログラシングソフト付
※ROMソフト1本サービス



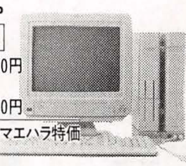
NEC 9801UV11

本体 265,000円
CU-14ED 79,800円
システム価格 344,800円→268,000円



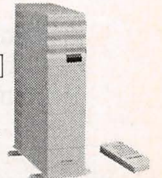
SHARP X68000ACE

本体(BK/GY) 319,800円
CZ601D(BK/GY)
119,800円
システム価格439,600→マエハラ特価



SHARP パソコンチューナー

AN-8TU
35,800円→
31,000円
アナログRGB(15ピン)、
15KHzモード仕様



ご来店お待ちしています。

至伊勢崎　駐車場　群銀　至館林　ナカムラヤ　太田駅　パソコンショップ マエハラ　市役所　至熊谷

★営業時間 10:00～20:00
★定 休 日 木曜日

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊢ 297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒 ご住所	□□□-□□ フリガナ
TEL	(　　　)　　　―
フリガナ ご氏名	様
機種名	年令　　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額
パソコンデスク	数量	金額
ハード	数量	金額

FESTIVAL AOYAMA

THE 9801 SERIES

思いたったら電話いつでもSHOP

全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。

スーパークレジットにボーナス一括払い

今、買ってお支払は冬のボーナスで「手数料ゼロ」

PC-9801VX21 C コース

PC-9801VX21〈本体〉……¥433,000
PC-KD854〈4050文字 カラーディスプレー〉……¥ 89,800
日本語MS-DOS Ver. 3.1……¥ 18,000

定価合計 ¥540,800 ▼ ¥342,000

¥ 8,400×48回	ボ なし	頭 なし
¥10,800×36回	ボ なし	頭 なし
¥ 7,600×36回	ボ なし	頭 10万

PC-9801VX21 A コース

PC-9801VX21〈本体〉……¥433,000
PC-KD854〈4050文字 カラーディスプレー〉……¥ 89,800
VP-1000PC〈24ドット漢字プリンター〉……¥154,000
新・一太郎〈Ver. 3.0〉……¥ 58,000
ブランクディスケット〈5" 2HD-10枚〉……¥ 24,000

定価合計 ¥742,800 ▼ 現金大特価

¥ 8,800×36回	ボ なし	頭 20万
¥ 9,300×36回	ボ 35,000	頭 なし
¥11,800×48回	ボ なし	頭 なし

PC-9801VX21 F コース

PC-9801VX21〈本体〉……¥433,000
CU-14AD〈0.31 4050文字 カラーディスプレー〉……¥ 84,800
VP-1000PC〈24ドット漢字プリンター〉……¥154,000
VP-1000CFS〈カットシートフィーダー〉……¥ 30,000
PC-9872〈MKマウス〉……¥ 9,500

定価合計 ¥711,800 ▼ ¥469,800

¥ 6,600×48回	ボ なし	頭 20万
¥ 7,300×48回	ボ 25,000	頭 なし
¥11,200×36回	ボ 22,000	頭 なし

●¥9,000×6年リース

PC-9801VX21 H コース

PC-9801VX21〈本体〉……¥433,000
CU-14AD〈0.31 4050文字 カラーディスプレー〉……¥ 84,800
TF14AD〈チルドスタンド〉……¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,400

定価合計 ¥528,000 ▼ 現金大特価

¥ 6,000×24回	ボ なし	頭 20万
¥ 8,200×48回	ボ なし	頭 なし
¥10,500×36回	ボ なし	頭 なし

PC-286V C コース

PC-286V-STD〈本体〉……¥298,000
PC-286CD II〈4050文字 カラーディスプレー〉……¥ 94,800
ブランクディスケット〈5" 2HD-10枚〉……¥ 24,000

定価合計 ¥416,800 ▼ 現金大特価

¥ 5,800×24回	ボ 20,000	頭 8万
¥ 7,800×24回	ボ 30,000	頭 なし
¥15,100×12回	ボ 30,000	頭 5万



PC-8801FA A コース

PC-8801FA〈本体〉……¥168,000
PC-KD863S〈マルチシンクステレオディスプレー〉……¥118,000
ゲームパーツキット……¥ 3,800

定価合計 ¥289,000 ▼ 現金大特価

¥ 4,200×36回	ボ 15,000	頭 なし
¥ 6,800×36回	ボ なし	頭 なし
¥ 9,800×24回	ボ なし	頭 なし

PC-8801FA F コース

PC-8801FA〈本体〉……¥168,000
PC-TV453N〈0.35 4050文字 ディスプレーテレビ〉……¥138,000
ゲームパーツキット……¥ 3,400

定価合計 ¥309,400 ▼ 現金大特価

¥ 4,400×36回	ボ 15,000	頭 なし
¥ 8,200×30回	ボ なし	頭 なし
¥13,000×18回	ボ なし	頭 なし

●アートボード対応TT画像タイプ

PC-88VA2 A コース

PC-88VA2〈本体〉……¥298,000
PC-KD863S〈マルチシンクステレオディスプレー〉……¥118,000
ゲームパーツキット〈ディスク〉……¥ 4,800

定価合計 ¥420,800 ▼ 現金大特価

¥ 9,800×36回	ボ なし	頭 なし
¥14,200×24回	ボ なし	頭 なし

PC-8801FA



PC-8801MA F' コース

—マルチビデオコース—

PC-8801MA〈本体〉……¥198,000
CU14BD〈4050文字 アナログディスプレー〉……¥ 89,800
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計 ¥292,200 ▼ ¥184,900

¥ 5,400×24回	ボ 20,000	頭 なし
¥ 6,000×36回	ボ なし	頭 なし
¥ 8,700×24回	ボ なし	頭 なし

PC-8801MA B コース

PC-8801MA〈本体〉……¥198,000
PC-KD863S〈マルチシンクステレオディスプレー〉……¥118,000
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計 ¥320,400 ▼ 現金大特価

¥ 4,500×36回	ボ 18,000	頭 なし
¥ 7,600×36回	ボ なし	頭 なし
¥10,900×24回	ボ なし	頭 なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

FESTIVAL AOYAMA

THE X-1 SERIES

思いたったら電話でいつでもSHOP
全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。
スーパークレジットにボーナス一括払い
今、買ってお支払は冬のボーナスで「手数料ゼロ」

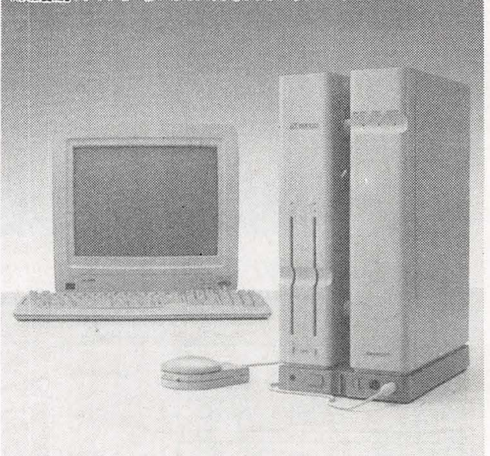
16ビット最速の68000だから……ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいの X68000 をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE（エグゼ）クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中！

1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. 2Mバイトの大容量メモリ
3. 独自のフレンドリーOS搭載
4. JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5. 65、536色同時表示の自然色グラフィックス
6. ステレオ対応FM音源＆ AD PCM



X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

X68000 A' コース（最新ソフトプレゼント）

CZ-601C（本体＋keyボード）‥‥¥319,800
CZ-601D（15 カラーディスプレーテレビ）‥‥¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥445,400➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㊍2.9万 頭なし
¥11,300×36回	㊍なし 頭なし
¥16,400×24回	㊍なし 頭なし

X68000 B コース

CZ-600C（本体＋keyボード）‥‥¥369,000
CZ-601D（15 カラーディスプレーテレビ）‥‥¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800
サウンドPRO68K（音声作成ソフト）‥‥¥ 15,800
ミュージックPRO68K（楽譜入力ソフト）¥ 18,800

定価合計¥539,200➡現金特価	
¥ 5,700×48回	㊍2万 頭なし
¥11,600×36回	㊍なし 頭なし
¥16,800×24回	㊍なし 頭なし

X68000 C' コース

CZ-601C（本体＋keyボード）‥ ¥319,800
CZ-601D（15 カラーディスプレーテレビ）‥‥¥119,800
CZ-6ST1E（チルドスタンド）‥ ¥ 5,800
CZ-8PK6（24/15インチ漢字プリンター）‥¥159,000

定価合計¥604,400➡現金特価	
¥ 7,900×36回	㊍3.0万 頭なし
¥10,300×24回	㊍5.0万 頭なし
¥95,000×24回	㊍なし 頭20万

X68000 E コース

CZ-611C（20MHDD付本体）‥‥¥399,800
CZ-601D（15'カラー0.39 ディスプレーテレビ）‥‥¥119,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥533,200➡現金大特価

安すぎて表示できません

X68000 F コース

CZ-611C（20MHDD付本体）‥‥¥399,800
CZ-611D（15'カラー0.31 ディスプレーテレビ）‥‥¥145,000
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥558,400➡現金大特価

安すぎて表示できません

X68000 G' コース

CZ-611CB（20MHDD付本体）‥¥399,800
CZ-603DB（15'カラー0.39 ディスプレーテレビ）¥ 84,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥¥ 5,800

定価合計¥490,400➡現金大特価

安すぎて表示できません

★X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中！

限定品 CZ8PC3

第2水準漢字ロムがついてさらにコストもお得。
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC3（X1シリーズケーブル付）‥¥69,800

定価合計¥65,800➡~~¥54,000~~	
¥3,300×18回	㊍なし 頭なし
¥4,900×12回	㊍なし 頭なし

新製品 CZ-8PK8

ニーズに応える136桁
プッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8（シーケンス付）‥‥¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価	
¥4,000×36回	㊍なし 頭なし
¥5,800×24回	㊍なし 頭なし

SHARP テレビ番組が楽しめる!! RGBシステムチューナー AN-8TU

対象ディスプレー
アナログRGB入力対応（15P）/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D

KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	㊍なし 頭なし
¥5,600× 6回	㊍なし 頭なし

X68000ソフト＆周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設 RAMボード	¥ 35,000	現金特価
Z's STAFF PRO68K	¥58,800	¥47,800	画像処理システム	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼動	CZ-6BB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース.グラフ作成1体化のビジネスツール	CZ-6BG1	GP-IBボード	¥ 59,800	現金特価
弥　生	¥80,000	¥64,000	事業所用経理システム	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥57,000	3次元コンピュータグラフィックス	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥ 38,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	コマンド型データベース	CZ-6BF1	増設用RS232Cボード	¥ 49,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	カード型データベース	CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	¥ 79,800	現金特価
Sampling PRO68K	¥17,800	¥15,000	サンプリングエディター	CZ-6BC1	FAXボード	¥ 79,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	ポップアートツール	CU-21CD	21インチカラーディスプレー	¥139,800	現金特価
Communication PRO68K	¥19,800	¥16,800	フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト	CZ-603D	14インチカラーディスプレー	¥ 84,800	現金特価
THE 福袋 V2.0	¥ 9,980	¥ 8,500	ソフト開発ツール	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000	現金特価
トラックボール	¥13,800	¥12,000	オペレーティングシステム	CZ-8NT1	スキャナ用パラレルボード	¥ 29,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM2	モデムユニット	¥ 49,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232C マウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8NM2	X-1 turbo マウス	¥ 6,800	¥ 5,780
AN-8TU	RGBシステムチューナー	¥ 35,800	現金特価
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000	現金特価
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカー	¥ 59,800	¥48,800
X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800	現金特価
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥ 19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW-Z-BASIC 64KRAM付 即納	¥ 18,800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター［定価¥9,800］を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

FM77AV40EX/20EX



●鮮明なグラフィック表示●最先端の情報が見られる、便利な文字放送
●日本語機能も強力●●パソコンをさらに便利にする文字放送カード
●メインCPUの動作クロックを25%アップ（AV40/20比）
●高速日本語処理をサポートするF-BASIC ●受信した情報の編集、加工も簡単にできる

FM77AV20EX A コース

FM-77AV20EX（本体）‥‥¥128,000
FM-TV152（2000文字カラーディスプレーTV）¥ 89,800
御希望ゲームソフト1本‥¥ 7,800
福　袋‥‥‥‥¥ 0

定価合計¥225,600➡現金特価	
¥3,300×36回	㊍なし 頭3万
¥4,200×36回	㊍なし 頭なし
¥6,100×24回	㊍なし 頭なし

FM77AV20EX B コース

FM-77AV20EX（本体）‥¥128,000
FM-TV152（2000文字カラーディスプレTV）¥ 89,800
文字放送カード（FM-77-171）¥ 38,000
カラー漢字プリンター（熱転写PR-204B）¥ 80,000
プリンターケーブル（FM CBL202）¥ 66,800

定価合計¥342,600➡¥220,000	
¥4,500×48回	㊍なし 頭5万
¥5,800×48回	㊍なし 頭なし
¥7,400×36回	㊍なし 頭なし

FM77AV40EX C コース

FM-77AV40EX（本体）‥¥168,000
FM-TV154（4050文字カラーディスプレTV）¥138,000
御希望ゲームソフト1本 ¥ 7,800
福　袋‥‥‥‥¥ 0

定価合計¥313,800➡¥218,000	
¥ 6,400×24回	㊍2.5万 頭なし
¥ 7,300×36回	㊍なし 頭なし
¥10,500×24回	㊍なし 頭なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

X1 turbo Z / Z II



リアルな映像と音が
創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・
TurboZ"ZII登場。

メインメモリ128Kバイト実装
NEW Z-BASIC搭載!!

ZII仕様コース
(パーツの接続によりZIIと全く同じ)

X1 turbo Z A コース

CZ-880CB(本体)………¥218,000
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡¥~~199,000~~	
¥ 6,100×36回	㊍なし 頭なし
¥ 4,800×48回	㊍なし 頭なし
¥ 8,900×24回	㊍なし 頭なし
¥16,800×12回	㊍なし 頭なし

X1 turbo Z B コース

CZ-880CB(本体)………¥218,000
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-141SF(Z-BASIC・64KRAM)¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥~~206,000~~	
¥ 6,700×36回	㊍なし 頭なし
¥ 5,200×48回	㊍なし 頭なし
¥ 9,600×24回	㊍なし 頭なし
¥18,200×12回	㊍なし 頭なし

X1 turbo ZII A コース

CZ-881CB(本体)………¥179,800
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)…¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価	
¥ 4,500×36回	㊍ 15,000 頭なし
¥ 5,500×48回	㊍なし 頭なし
¥ 7,000×36回	㊍なし 頭なし
¥10,100×24回	㊍なし 頭なし

X1 turbo ZII B コース

CZ-881CB(本体)………¥179,800
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-8PK7(24 ドットプリンター)…¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価	
¥ 5,300×36回	㊍なし 頭 150000
¥ 7,900×48回	㊍なし 頭なし
¥ 9,100×30回	㊍18000 頭なし
¥14,800×24回	㊍なし 頭なし

新製品 X1 twin



X1 twin A コース

CZ-830CB(本体)…………¥99,800
CZ-820DB(2000文字 HEディスプレー)…¥79,800
イースII…………¥ 7,800

定価合計¥187,400➡現金特価	
¥ 3,100×42回	㊍なし 頭なし
¥ 3,500×36回	㊍なし 頭なし
¥ 5,000×24回	㊍なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin B コース

CZ-830CB(本体)…………¥99,800
AN58C(RFコンバーター)……¥ 2,980
イースII…………¥ 7,800

定価合計¥110,580➡¥77,000	
¥ 3,300×24回	㊍なし 頭なし
¥ 4,300×18回	㊍なし 頭なし
¥ 6,200×12回	㊍なし 頭なし

家庭用TVに直接可

パソコンテレビ X1G

街のオアシス都会派の
ベストセラーX1Gシリーズ!!

X1G Model10 A コース

CZ-820CE(本体)…………¥69,800
CZ-503F(5シングルディスク)……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,600	
¥ 3,200×18回	㊍なし 頭なし
¥ 4,600×12回	㊍なし 頭なし
¥ 8,800× 6回	㊍なし 頭なし

X1G Model10 B コース

CZ-820CE(本体)……¥ 69,800
AN-58C(RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥19,300

X1G Model10 C コース

CZ-820C(本体)…………¥69,800
CZ-820D(ディスプレーテレビ)……¥79,800

定価合計¥149,600➡¥56,600

クレジット支払側はお電話で

X-1G30お買上げのお客様全員に
ハイドライドIII 〈¥7,800〉 を
プレゼント!!

1. 初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm 組み合わせ自在の タテ・ヨコ両用タイプ
4. 先進機能にもうれしい対応

X1G Model10 E コース

CZ-820CE(本体)……¥ 69,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)…¥ 23,800
AN-58C(RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥39,000	
¥ 3,700×12回	㊍なし 頭なし
¥ 7,000× 6回	㊍なし 頭なし
¥13,800× 3回	㊍なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 A' コース

CZ-822CB(本体)……¥118,000
CZ-820DB(ディスプレーテレビ)・¥ 79,800
CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡¥119,500	
¥ 3,900×36回	㊍なし 頭なし
¥ 5,700×24回	㊍なし 頭なし
¥10,700×12回	㊍なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 B コース

CZ-822CB(本体)……¥118,000
AN-58C(RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥62,300	
¥ 3,000×24回	㊍なし 頭なし
¥ 5,700×12回	㊍なし 頭なし
¥11,000× 6回	㊍なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 C コース

CZ-822C(本体)………¥118,000
CU-14G(2000文字ディスプレー)・¥ 49,800

定価合計¥184,800➡ ¥89,600	
¥3,000×36回	㊍なし 頭なし
¥4,300×24回	㊍なし 頭なし
¥8,200×12回	㊍なし 頭なし

X-1G30：ハイドライドIIIプレゼント!!

X1G Model30 D コース

CZ-820D(ディスプレー)…¥ 79,800
CZ-822C(本体)………¥118,000
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥201,200➡¥99,600	
¥3,300×36回	㊍なし 頭なし
¥4,700×24回	㊍なし 頭なし
¥6,100×18回	㊍なし 頭なし

TVも映るメディアコース

FMシリーズソフト＆周辺機器

タイトル	定価	販売価格	コメント	型番	商品名	定価	販売価格
いろどりAV	¥25,000	¥21,000	グラフィックワープロ	FM77-171	文字放送カード	¥38,000	現金特価
つどい	¥38,000	¥32,000	日本語統合ソフト	FM77-211	日本語カード	¥29,800	¥23,900
COMAS-V3S	¥19,800	¥16,800	日本語ワープロソフト	FM77-413	ビデオデジタイズカード	¥16,800	¥13,800
FMサウンドエディタII V1.1	¥20,000	現金特価	――	FMSC-101	ハンディスキャナ(I/F付)	¥39,000	¥34,800
FMジュークボックスV1.0	¥12,000	現金特価	プログラム演奏	FM77-414	ビデオカード	¥29,800	¥26,000
FM日本語シート	¥12,000	現金特価	日本語表作成ツール	FM77-704,401	MIDIアダプタ	¥31,800	¥27,000

FM77AV20EX、40EX用です。

札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	~~¥ 8,100~~
turboターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M®)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードを発行致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけお伝え下さい。全てのデータが登録されておりますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

10月1日～11月30日までにX-1G30, X-1twinをお買上げのお客様全員にもれなくハイドライドIII, イース, いずれかプレゼント!!

株式会社 ワールド イン アオヤマ

FESTIVAL AOYAMA

特選中古パソコン

思いたったら電話いつでもSHOP

全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。

スーパークレジットにボーナス一括払い

今、買ってお支払は冬のボーナスで「手数料ゼロ」

今月の限定お買得品

SHARP 新品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能
CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡**¥29,800**

NEC PC-9801CV21
定価合計
¥355,000➡ ¥250,000

SHARP X1 turbo Z
このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB ¥218,000➡¥120,000
CZ880DB ¥109,800➡¥ 79,000
〔モデムターミナル〕
¥25,800➡**¥6,800**
セット合計¥372,800➡**¥188,000**

FM77AV40EX
FM-77AV40EX ¥168,000
FM-TV154 ¥138,000
セット合計
¥306,000➡ ¥180,000

FM77AV20EX
FM-77AV20EX ¥129,800
FM-TV152 ¥ 88,000
セット合計
¥217,800➡ ¥118,000

NEC 新品限定品5セット
PC-8801 FA
PC-8801FA〔本体〕 ¥168,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕 ¥ 64,800
セット合計¥232,800➡¥160,000

SHARP 限定品
CZ-822C
ハイドライドIII〈¥7,800〉ソフトプレゼント
CZ-822C ¥118,000
定価合計¥118,000➡ **¥59,800**

Panasonic A1 MSX2 新品
アッシュギーネソフト付
FS-A1 ¥29,800
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1 MSX2
連射式ジョイパッド付、独立10キーを搭載
FS-A1mk2 ¥29,800
発売記念価格 **¥26,800**

NEC PC-8801MA
定価¥198,000➡¥132,000

NEC PC-PR406H
限定品
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡ ¥66,900

NEC NM-9950II
限定品
15インチ24ドット日本語シリアルプリンター
定価¥245,000➡ ¥134,000

SHARP 新品同様品
CZ-820D
CZ-811D〔2000文字ディスプレーテレビ〕
〔NEC、富士通、SHARPの本体に接続可〕
定価¥79,800➡**¥39,800**

SANYO WAVY 23
新品限定品
PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

NEC
PC-9801VX21〔本体〕
定価合計¥433,000➡¥268,000

SHARP PC-1360 限定品
PC-1360〔ポケコン本体〕 ¥29,800
プログラム編集機能
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MK II〔家庭用TVに直接可能〕 ¥ 84,800 ► ¥ 12,000
PC-6001MK II SR〔RFモジューレーター付〕 ¥ 89,000 ► ¥ 19,800
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕 ¥143,000 ► ¥ 19,800
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕 ¥155,000 ► ¥ 23,000

8001シリーズ本体

PC-8001MK II ¥123,000 ► ¥ 12,000
PC-8001MK II SR ¥108,000 ► ¥ 14,000

データレコーダ

PC-DR312 ¥ 12,800 ► ¥ 6,800
PC-DR321〔新品〕 ¥198,000 ► ¥ 12,800
PC-DR311 ¥ 12,800 ► ¥ 6,000

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD251K ¥ 59,800 ► ¥ 25,000
PC-KD351 ¥998,000 ► ¥ 25,000
CU-14GE ¥ 49,800 ► ¥ 26,800
TH14G1〔アナログ2000文字ディスプレーテレビ〕 ¥ 66,000 ► ¥ 47,800
CU-14GB〔新品同様〕 ¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU-14GE〔新品同様〕 ¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続てきます

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151 ¥ 94,800 ► ¥ 42,000
FM-TV152〔文字21Pディスフレーテレビ〕 ¥ 89,800 ► ¥ 19,800
CZ-811D ¥ 89,800 ► ¥ 35,000
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕 ¥ 89,800 ► ¥ 35,000
CZ-820D〔新品同様〕 ¥ 89,800 ► ¥ 39,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551 ¥118,000 ► ¥ 42,000
PC-KD551K ¥ 99,800 ► ¥ 45,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕 ¥168,000 ► ¥ 46,000

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD851〔4050, 0.31アナログディスフレー〕 ¥158,000 ► ¥ 60,000
PC-KD852 ¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-KD853〔4050, 0.31アナログディスフレー〕 ¥138,000 ► ¥ 68,000
PC-KD854 ¥ 89,800 ► ¥ 50,000
PC-KD854〔新品〕 ¥ 89,800 ► ¥ 57,800
PC-KD855〔4050, 0.42アナログディスフレー〕 ¥ 64,800 ► ¥ 12,000
PC-KD862〔アナログRGB〕 ¥ 99,800 ► ¥ 55,000
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスフレー〕 ¥138,000 ► ¥ 65,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕 ¥ 84,800 ► 現金特価

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕 ¥ 89,800 ► ¥ 44,000
CU14AG2〔アナログRGB〕 ¥ 84,800 ► ¥ 47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕 ¥ 89,800 ► ¥ 49,800
N5913〔4050, 0.31ディスプレー〕 ¥138,000 ► ¥ 78,000
N5913L〔4050, 0.31ディスプレー〕 ¥138,000 ► ¥ 82,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351 ¥129,800 ► ¥ 57,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕 ¥138,000 ► 現金特価
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕 ¥110,000 ► ¥ 68,000

●その他
PC-60M43〔15色ディスプレー〕 ¥ 65,800 ► ¥ 18,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥142,000 ► ¥ 29,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥248,000 ► ¥ 32,000
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥168,000 ► ¥ 35,000

8801シリーズ本体

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
PC-8801 ¥228,000 ► ¥ 16,000
PC-8801〔漢字ロム付〕 ¥266,000 ► ¥ 19,800
PC-8801 II 10 ¥168,000 ► ¥ 29,800
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕 ¥275,000 ► ¥ 49,800
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機標準装備〕 ¥275,000 ► ¥ 49,800
PC-8801 II SR30〔5"ドライブ2機増設〕 ¥258,000 ► ¥ 77,000
PC-8801 II FR20〔5"ドライブ1機標準装備〕 ¥148,000 ► ¥ 64,300
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ1機増設〕 ¥178,000 ► ¥ 73,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ2機標準装備〕 ¥178,000 ► ¥ 74,800
PC-8801FH20 ¥138,000 ► ¥ 75,000
PC-8801FH30 ¥168,000 ► ¥ 85,000
PC-8801FA ¥168,000 ► ¥105,000
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕 ¥238,000 ► ¥ 82,000
PC-8801MH ¥208,000 ► ¥ 98,000
PC-8801MA ¥198,000 ► ¥130,000
PC-88VA ¥298,000 ► ¥138,000
PC-88VA2 ¥298,000 ► ¥200,000
256K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕 ¥ 15,000 ► ¥ 12,000
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕 ¥ 22,000 ► ¥ 16,900

9801シリーズ本体

2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕 ¥ 55,000 ► ¥ 12,900
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9X34P〕〔新品〕 ¥ 65,000 ► ¥ 19,800
3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕 ¥ 75,000 ► ¥ 59,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕 ¥ 98,000 ► ¥ 77,000
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9X34P〕〔新品〕 ¥112,000 ► ¥ 89,000
FM-1〔アクセル, PC-9801-26Kコンハチ〕〔新品〕 ¥ 22,000 ► ¥ 15,800
PC-9801U2〔新品〕 ¥298,000 ► ¥ 98,000
PC-9801UV2 ¥318,000 ► ¥145,000
PC-9801UV21 ¥318,000 ► ¥165,000
PC-9801UX21〔3.5 2HDドライブ2基装備〕 ¥348,000 ► ¥238,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕 ¥398,000 ► ¥ 96,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕 ¥415,000 ► ¥140,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕 ¥348,000 ► ¥130,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕 ¥415,000 ► ¥180,000
PC-9801Vm21 ¥390,000 ► ¥198,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕 ¥390,000 ► 現金特価
PC-9801VX2 ¥433,000 ► ¥228,000
PC-9801VX21〔本体〕 ¥433,000 ► ¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕 ¥630,000 ► ¥348,000
PC-9801XL2(ダブル)〔PC-98 32ビットパソコン〕 ¥988,000 ► ¥618,000
PC-98LT model 2 ¥288,000 ► ¥118,000

プリンター

PC-PR103 ¥ 89,800 ► ¥ 20,000
PC-PR403 ¥ 99,800 ► ¥ 32,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕 ¥ 99,800 ► ¥ 35,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕 ¥ 99,800 ► ¥ 32,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24"熱転写プリンター〕 ¥ 59,800 ► ¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕 ¥ 59,800 ► ¥ 46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕 ¥ 79,800 ► ¥ 48,000
PC-PR101TL 2 ¥ 79,800 ► ¥ 58,000
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕 ¥ 69,800 ► ¥ 46,000
PC-PR406〔24 熱転写漢字プリンター〕 ¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8825〔24 熱転写プリンター〕 ¥176,000 ► ¥ 30,000
PC-PR405 ¥ 69,800 ► ¥ 29,800
PC-PR201TL〔15インチ熱転写プリンター〕 ¥135,000 ► ¥ 89,800

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101 ¥238,000 ► ¥ 58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕 ¥138,000 ► ¥ 68,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕 ¥124,000 ► ¥ 98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201 ¥298,000 ► ¥ 68,000
NM-9400S ¥310,000 ► ¥ 88,000
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕 ¥258,000 ► ¥138,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕 ¥245,000 ► ¥145,000
PC-PR201F ¥188,000 ► ¥ 89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕 ¥158,000 ► ¥105,000
NM9950 II〔15"カラープリンター〕〔新品限定5台〕 ¥245,000 ► ¥134,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕 ¥177,000 ► ¥ 68,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕 ¥177,000 ► ¥ 84,800

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕 ¥ 99,800 ► ¥ 67,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕 ¥165,000 ► ¥126,000

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕 ¥198,000 ► ¥ 89,000
LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕 ¥118,000 ► ¥ 89,000
ITH-540HS〔アイテック40MBHDD〕〔新品〕 ¥188,900 ► ¥139,900
R4HS〔ウィンテック40MBHDD〕〔新品〕 ¥178,000 ► ¥115,000
HD-202〔20MHDD〔I/F・ケーブル付〕〔新品〕 ¥ 98,000 ► ¥ 70,700
HD4040HSmK II〔新品〕〔限定2台〕 ¥390,000 ► ¥260,000

SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕 ¥39,800 ► ¥ 19,800
CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕 ¥49,800 ► ¥ 3,800
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕 ¥18,000 ► ¥ 1,600

本体

MZ-1500 ¥ 89,800 ► ¥ 18,000
MZ-2520〔本体〕 ¥159,800 ► ¥ 10,000
MZ-2521〔本体〕 ¥198,000 ► ¥ 55,000
MZ-2531〔本体〕 ¥199,800 ► ¥ 88,000
MZ-2861〔本体〕 ¥328,000 ► ¥120,000

ディスプレー

CU-14GE〔2000, デジタルディスフレー〕〔新品〕 ¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕 ¥ 89,800 ► ¥ 49,800
CU-14AD〔4050, 0.31アナログディスフレー〕 ¥ 84,800 ► ¥ 52,000
CU-14BD〔4050, 0.42アナログディスフレー〕 ¥ 64,800 ► ¥ 39,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕 ¥ 99,800 ► ¥ 44,800
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔限定品〕 ¥ 89,800 ► ¥ 65,000
CZ-830D〔2000, 4000, アナログディスフレー〕 ¥ 98,000 ► ¥ 69,800
CZ-880D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕 ¥109,800 ► ¥ 68,000

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます 商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい 日・祭日の配送もOK 日付、時間の指定もお受けします(離島の方は代引できませんのでご了承下さい)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます 頭金なし月々3,000円より あとは係員にご相談下さい お客様にぴったりのコースをお選び致します 右のクレジットカードをお持ちの方 お支払いは1回払いです お申し込みの際 1 カード名 2 会員No 3 有効期限をご連絡下さい

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

X68000

CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000 ►	¥220,000
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000 ►	¥230,000
CZ-601C〔X68000本体〕	¥319,800 ►	¥230,000
CZ-611C〔X68000本体20MBハードディスク付〕	¥399,800 ►	¥308,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥129,800 ►	¥78,000
CZ-601D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥119,800 ►	¥80,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥145,000 ►	¥100,000

The.X-1

CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800 ►	¥9,200
CZ-803C〔本体〕	¥119,800 ►	¥9,200
CZ-804C〔本体〕	¥199,800 ►	¥14,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800 ►	¥12,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥89,800 ►	¥37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥89,800 ►	¥39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800 ►	¥39,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800 ►	¥35,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥79,800 ►	¥39,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥69,800 ►	¥14,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥69,800 ►	¥16,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000 ►	¥49,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥99,800 ►	¥59,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥99,800 ►	現金特価
X-1Turbo II〔本体〕	¥178,000 ►	¥65,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥119,800 ►	¥60,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000 ►	¥72,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800 ►	¥64,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800 ►	¥68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000 ►	¥79,800
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000 ►	¥102,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB＋CZ-881DB〕〔新品同様〕	¥347,800 ►	¥189,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ600D〕	¥498,800 ►	¥298,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000 ►	現金特価

X-1周辺機器

CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000 ►	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800 ►	¥16,800
CZ-300F〔3′フロッピーディスク〕	¥59,800 ►	¥9,800
CZ-502F〔5′デュアルディスク〕	¥99,800 ►	¥58,000
CZ-503F〔5′シングルディスク〕	¥49,800 ►	¥25,000

ディスクにはI/F、ケーブルシステムディスク付

CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライブ〕	¥29,800 ►	現金特価
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800 ►	¥18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥11,800 ►	¥9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥33,800 ►	現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥12,800 ►	¥11,700

＊CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

CZ-80PK	¥123,800 ►	¥19,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥54,800 ►	¥9,800
CZ-8PC1〔24′熱転写プリンター〕	¥69,800 ►	¥46,800
CZ-8PC2〔24′熱転写プリンター〕	¥69,800 ►	¥49,800
MZ-1P17〔24′熱転写漢字プリンター〕	¥79,800 ►	¥37,000
MZ-1P17〔24′熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥79,800 ►	¥42,800
CZ-8PK6〔24′15インチ漢字プリンター〕〔新品〕	¥159,000 ►	¥69,800

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900 ►	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000 ►	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800 ►	¥19,800
PC-1360K〔新品〕	¥36,800 ►	¥29,000
PC-1500	¥59,800 ►	¥17,000
CE-150〔PC-1500/1用プリンター〕〔新品〕	¥49,800 ►	¥9,800
PC-1600K〔新品〕	¥69,800 ►	¥55,000

FUJITSU

本体

FM-7	¥126,000 ►	¥9,000
FM-NEW7	¥99,800 ►	¥10,000
FM-77L2	¥193,000 ►	¥42,000
FM-77L4	¥238,000 ►	¥45,000
FM-77D2	¥228,000 ►	¥39,800
FM-77AV1	¥128,000 ►	¥47,000
FM-77AV2	¥158,000 ►	¥52,000
FM-77AV20EX〔本体〕〔新品〕	¥128,000 ►	¥79,800
FM-77AV40EX〔本体〕〔新品〕	¥168,000 ►	¥118,000
FMR-30BX〔本体〕〔限定品〕	¥268,000 ►	¥168,000
FMR-50FD〔本体〕〔限定品〕	¥380,000 ►	¥198,500
文字放送カード〔FM-77-171〕	¥38,000 ►	¥28,800
MIDIアダプター＋ケーブル〔FM-77-401, 704〕	¥31,800 ►	¥23,800
FM16π〔本体〕	¥298,000 ►	¥18,800

ディスプレー

MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥67,800 ►	¥26,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ〕〔新品同様〕	¥79,800 ►	¥39,800
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥49,800 ►	¥29,000
FM-DPC231D〔インチカラーディスプレー〕	¥89,800 ►	¥59,800
FM-TV152〔15インチカラーディスプレーテレビ〕	¥89,800 ►	¥19,800
FM-TV154〔15インチカラーディスプレーテレビ〕	¥138,000 ►	¥82,800

フロッピーディスク

MB-27611	¥128,000 ►	¥48,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000 ►	¥52,000
MB-27631〔3.5′ディスク〕	¥85,000 ►	¥52,000
LFD550FM〔5′ディスク、IFケーブル付〕〔新品〕	¥98,000 ►	¥68,800

プリンター

SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥64,800 ►	¥28,000
FMPR-353A〔15′ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000 ►	¥86,000
FMPR-203W2〔10′ドットプリンター〕〔新品〕	¥80,000 ►	¥49,800
FMPR-204B2〔10′熱転写カラープリンター〕〔新品〕	¥80,000 ►	¥62,000

データレコーダ

MB27502	¥12,800 ►	¥7,200
MB27501	¥12,800 ►	¥6,000

EPSON・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000 ►	¥180,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000 ►	¥280,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000 ►	¥159,800
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000 ►	¥249,800
PC-286CD〔ディスプレー〕	¥118,000 ►	¥59,800
PC-286CD II〔ディスプレー〕	¥94,800	¥69,800
PC-286L-STDS〔ラップトップ〕	¥318,000	¥208,000
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000 ►	¥239,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB, I/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000 ►	¥89,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800 ►	¥30,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800 ►	¥15,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000 ►	¥32,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000 ►	¥35,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥80,300 ►	¥35,000
AP-500〔10インチ24ドット熱転写プリンター〕	¥74,800 ►	¥19,000
VP-130K〔15インチ24ドットプリンター〕	¥188,000 ►	¥68,000
VP-135K〔15インチ24ドットプリンター〕	¥148,000 ►	¥75,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000 ►	¥98,000
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥99,800 ►	¥75,000
MD2400B〔オムロン2400ボモデム〕〔限定品〕	¥49,800 ►	¥38,300
GT-100〔ハンディスキャナ〕	¥44,800 ►	¥21,000

MSX

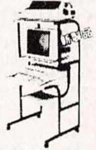
TH14GI 2000文字アナログMSX使用可能ディスプレーテレビ	¥66,000 ►	¥49,800
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥79,800 ►	¥14,800
FS-FD-1〔MSX用3.5′ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800 ►	¥34,800
HB-D20W〔MSX用3.5′ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800 ►	¥35,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥46,800 ►	¥9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥49,800 ►	¥9,800
HX-100〔東芝、RF、16K〕	¥67,800 ►	¥8,000
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	¥29,800 ►	¥17,800
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800 ►	¥19,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2 3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥59,800 ►	¥46,000
PHC-23〔MSX2 128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800 ►	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX2 128K〕	¥32,800 ►	¥17,800
HB-F1 II〔SONY、MSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800 ►	¥23,800
HB-F1 DMK II〔SONY、MSX2 128K〕	¥49,800 ►	¥39,800
リンクスネットワーク〔NT-190〕〔新品〕	¥19,800 ►	¥14,800

オリジナル パソコンデスク

650×835×600

定価 22,800円

特価 16,800円



全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…/そんな時でも大丈夫/ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5"2DD・5"2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
Genji	5FD	7.800	7,260
ソフトでハードな物語	2HD	7.800	7,260
エグザイル	5FD	8.800	8,190
大戦略2エディターセット	5FD	6.000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
ラスト・ハルマゲドン	5FD	7.800	7,260
A列車で行こう 2	5FD	12.800	11,910
琥珀色の遺言	5FD	9.800	9,120
F16ファイティングファルコン2	2HD	9.800	9,120
ガーディアン	2HD	7.800	7,260
自己中心派 I	5FD	7.800	7,260
アルギースの翼	5FD	7.800	7,260
四柱推命銀河占い	5FD	9.800	9,120
フライトトレーナー	5FD	9.800	9,120
原宿アフター・ダーク	5FD	9.800	9,120
○星占術	5FD	18.000	16,740
パワフルまあじゃん	5FD	6.800	6,330
ファンタジー3	5FD	9.800	9,120
イース2(6月下旬発)	5FD	7.800	7,260
アークス	5FD	7.800	7,260
Mr.プロ野球	5HD	9.800	9,120
維新の嵐サウンド付	5FD	12.300	11,440
アークティックフォックス	5FD	7.800	7,260
ディレクター物語	5FD	7.800	7,260
かわいそう物語	5FD	7.800	7,260
麻雀大会	5FD	8.800	8,190
麻雀悟空	5FD	6.800	6,330
白夜物語 ⑪	5FD	9.800	9,120
太平洋の嵐DX	5HD	14.800	13,770
ロードス島戦記	2HD	9.800	9,120
億万長者	5FD	9.800	9,120
雑学オリンピック	5FD	6.800	6,330
維新の嵐	5FD	9.800	9,120
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5.800	5,400
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9.800	9,120
スタークルーザー ⑪	5FD	7.800	7,260
インサイダーズ	5FD	9.800	9,120
気まぐれオレンジロード	5FD	7.800	7,260
めぞん一刻 完結編	5FD	7.800	7,260
恋占いジプシー	5FD	8.000	7,440
昇龍（将棋）	5FD	7.800	7,260
ミッドガルツ ⑪	2HD	9.800	9,120
トリトーン2 ⑪	2HD	9.800	9,120
第三帝国	5HD	7.800	7,260
超高速天文シミュレーション	2HD	9.800	9,120
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
リングマスター ⑪	2HD	7.800	7,260
第４のユニット	5FD	6.800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7.800	7,260
ロードウォー2000	5FD	9.800	9,120
大戦略2データーコレク	5FD	5.000	4,650
続・坂田血風録	5FD	8.800	8,190
サイオブレード ⑫	2HD	8.800	8,190
日本縦断セスナフライト	5FD	9.800	9,120
ソリテア・ロイヤル	5FD	6.800	6,330
ディガンの魔石	5FD	10.000	9,300
ハイデッカー	5FD	7.800	7,260
クルージュ	5FD	8.800	8,190
ハイドライド3 ⑫	2HD	7.800	7,260
第4のユニット 2	5FD	7.600	7,070
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8.500	7,910
女子大生交際図鑑	5FD	7.800	7,260
フロ野球養成ギプス	5FD	3.900	3,700
ガルフォース怒濤 ⑫	5FD	7.800	7,290
スターシップランデブー	2HD	8.800	8,190
大日本帝国の軌跡 ⑫	2HD	12.800	11,910
ガンダーラー	5HD	7.800	7,260
女性社員を活かす法	5FD	8.000	7,440
アマンザス	2HD	7.800	7,260
映画狂殺人事件	5FD	7.800	7,260
★なぎさの館	5FD	7.800	7,260
★東京女子高生セーラー服	5FD	4.800	4,600
★ときめきのスポーツギャル	2HD	7.800	7,260
★ときめきのスポーツギャル II	2HD	5.800	5,450
★ときめきのスポーツギャル III	2HD	5.800	5,450
★天使たちの美奈子番外	5FD	7.800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7.800	7,260
★ちょっと名探偵	5FD	6.800	6,330
★ドッキン美奈子先生	5FD	7.800	7,260
★カイントギャル	5FD	6.800	6,330
★ふぇありいている	5FD	7.800	7,260
★天使たちの午後美奈子	5FD	7.800	7,260
★リップスティック1～5	5FD	各3,000	各3,000

5"2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
お嬢様くらぶ	2DD	6.800	6,330
ソーサリアン	2DD	9.800	9,120
ねぎ麻雀	2DD	6.800	6,330
ソーサリアン追加シナリオ2	2DD	3.800	3,550
ソーサリアン追加シナリオ1	2DD	3.800	3,550
ソーサリアンユーティリティ1	2DD	3.800	3,550
★美少女写真館スタジオ	2DD	3.800	3,600
★美しき獲物たちⅣ	2DD	4.000	4,000

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9.800	9,120
三国志	5FD	14.800	13,770
谷川浩司の将棋指南2	5FD	7.800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5.800	5,400
ソリテア・ロイヤル	5FD	6.800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10.000	9,300
ジャドゥハンター	5FD	6.800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6.900	6,420
女性社員を活かす法	5FD	8.000	7,440
初めてのテーブルマナー	5FD	8.000	7,440
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9.800	9,120
リバイバー	5FD	6.800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6.800	6,330
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
碁遊技	5FD	6.800	6,330
一石にかける青春	5FD	7.800	7,260
自己中心派	5FD	6.800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7.800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7.200	6,700
森田和郎の将棋	5FD	7.800	7,260
雑学オリンピック	5FD	6.800	6,330
棋聖	5FD	7.800	7,260
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
1942	5FD	6.800	6,330
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8.800	8,190
パターンエディータ 88	5FD	7.000	6,510
ダビンチ	5FD	6.800	6,330
妖姫伝	5FD	6.800	6,330
上海	5FD	6.500	6,050
88ターム	5FD	12.800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25.000	23,250
お嬢様くらぶ	5FD	6.800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7.800	7,260
扉を開けて	5FD	7.800	7,260
女子大生交際図鑑VA対	5FD	7.800	7,260
ジンギスカン・サウンド付	5FD	12.300	11,440
麻雀悟空	5FD	6.800	6,330
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6.800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7.800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6.800	6,330
★スカボン探険隊	5FD	6.800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6.800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6.800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6.800	6,330
★幻夢の城	5FD	6.800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6.800	6,330
★カインドギャル	5FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3.800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★ファイナルロリータ	5FD	6.800	6,330
★学園物語	5FD	6.800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8.000	7,440

8800SRシリーズ

VA対応シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版SR	5FD	9.800	9,120
三国志 SR	5FD	14.800	13,770
白夜物語SR ⑪	5FD	7.800	7,260
デリンジャーSR ⑪	5FD	8.800	8,190
琥珀色の遺言SR ⑪	5FD	9.800	9,120
アマデウスSR ⑪	5FD	8.800	8,190
ガルフォース怒濤SR ⑫	5FD	7.800	7,260
ヴァルツェルSR ⑫	5FD	8.800	8,190
ドーム SR	5FD	9.800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7.800	7,260
怨霊戦記 SR	5FD	8.800	8,190
ディオーネ SR	5FD	7.800	7,260
アンジェラス SR	5FD	8.200	7,630
サバッシュ SR	5FD	7.800	7,260
Genji SR	5FD	7.800	7,260
マスター&モンスター SR	5FD	8.000	7,440
原宿アフターダークSR	5FD	8.800	8,190
ロードウォー2000SR	5FD	9.800	9,120
アクロジェット SR	5FD	6.800	6,330
気まぐれオレンジロード SR	5FD	7.800	7,260
ジャンクボーイSR	5FD	7.800	7,260
ディアブロ SR	5FD	7.800	7,260
ザ・タワーオブ・ドラゴンSR	5FD	7.800	7,260
ハッカー SR	5FD	6.800	6,330
ミュージアムサウンドボード2 SR	5FD	12.800	11,910
ギャルウォーズSR	5FD	6.800	6,330
項羽と劉邦 SR	5FD	7.200	6,700
天地を喰らう SR	5FD	6.800	6,330
続・坂田血風録SR	5FD	8.800	8,190
ブラックウイングSR ⑩	5FD	7.800	7,260
ヘルツォーク SR	5FD	6.800	6,330
アクター SR	5FD	12.800	11,910
ネクロポリスSR ⑩	5FD	7.800	7,260
サイオブレードSR ⑪	5FD	8.800	8,190
アッシュ SR	5FD	7.800	7,260
スペース・ハリアーSR	5FD	7.800	7,260
雀豪 I SR	5FD	8.800	8,190
ハイデッカー SR	5FD	7.800	7,260
フロ野球養成ギプスSR	5FD	3.900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6.800	6,330
イース 2	5FD	7.800	7,260
ラスト・ハルマゲドンSR	5FD	7.800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9.800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7.500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7.800	7,260
スタークルーザーSR	5FD	7.800	7,260
カオスエンジェルSR	5FD	7.800	7,260
英和辞典	5FD	14.800	13,770
ディレクター物語SR	5FD	7.800	7,260
王子ビンビン物語 SR	5FD	7.800	7,260
魔獣戦記ガーディアンSR	5FD	7.800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6.800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7.800	7,260
ヤシャ外伝1SR	5FD	4.800	4,470
めぞん一刻 完結編	5FD	7.800	7,260
死霊戦線 SR	5FD	7.800	7,260
スティル・ソードSR	5FD	6.800	6,330
F15ストライクイーグル SR	5FD	7.800	7,260
スカイフォックスSR	5FD	7.800	7,260
スターシップランデブーSR	5FD	8.800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	8.800	8,190
アルギースの翼SR	5FD	7.800	7,260
クルージュ SR	5FD	8.800	8,190
うる星やつら SR	5FD	6.800	6,330
アンドロギュヌス	5FD	7.800	7,260
やじうまペナントレース SR	5FD	7.800	7,260
華三弦 SR	5FD	7.800	7,260
ザ・スキーム SR	5FD	7.800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8.000	7,440
ビーチヘッド SR	5FD	6.800	6,330
エグザイル SR	5FD	8.800	8,190
★ときめきスポーツギャルSR	5FD	7.800	7,260
★ときめきスポーツギャルIISR	5FD	5.800	5,450
★ときめきスポーツギャルIIISR	5FD	5.800	5,450
★ちょっと名探偵	5FD	6.800	6,330
★天使たちの番外2SR ⑩	5FD	7.800	7,260
★あっぷるくらぶ2 SR	5FD	4.800	4,500
★あっぷるくらぶ2 SR	5FD	4.800	4,500
★なぎさの館 SR	5FD	7.800	7,260
★ファイナルコレクションSR	5FD	5.800	5,400
★ゴリンピック SR	5FD	4.800	4,440
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6.800	6,330
★フォートクラブ SR	5FD	6.800	6,330
★東京女高生セーラー服 SR	5FD	4.800	4,600
★天使たち番外編 II	5FD	7.800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7.800	7,260
★美しき獲物Ⅳ SR	5FD	4.000	4,000
★天使の美奈子 SR	5FD	6.800	6,330
★禁じられた遊び1～5SR	5FD	各1,500	各1,500
★禁じられた遊び6～10SR	5FD	各1,500	各1,500

SR、MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミュージックアート88SR	5FD	14.800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7.800	7,260
ファンタジー3 SR	5FD	9.800	9,120
ウルティマ Ⅳ. SR	5FD	9.800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8.800	8,190
ソーサリアン SR	5FD	9.800	9,120
ソーサリアン追加シナリオ2SR	5FD	3.800	3,550
新玉取物語 SR	5FD	10.000	9,300
リトル・コンピューターSR	5FD	6.800	6,330
ザナドゥ SR	5FD	7.800	7,260
ザナドゥシナリオ 2 SR	5FD	5.800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6.500	6,330
ソーサリアン追加シナリオ1	5FD	3.800	3,550
バトル・ゴリラ SR	5FD	7.800	7,260
かわいそう物語SR	5FD	7.800	7,260
第４のユニットSR	5FD	6.800	6,330
クリムゾン SR	5FD	7.800	7,260
マイト&マジック SR	5FD	9.800	9,120
ジハード SR	5FD	7.800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9.800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8.800	8,190
ミュージアム３SR	5FD	9.800	9,120
ソーサリアンユーティリティ1	5FD	3.800	3,550
アーオブウォーシナリオ SR	5FD	4.800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6.800	6,330
★ふぇありいている SR	5FD	7.800	7,260
★ほっとミルク SR	5FD	7.800	7,260
★ドッキン美奈子先生SR	5FD	7.800	7,260

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンシステムパック	2HD	5.800	5,400
上海 VA	2HD	6.500	6,050
ソーサリアン追加シナリオ1	2HD	3.800	3,550
英雄ナポレオン VA	2HD	9.800	9,120
太平洋の嵐 DX	2HD	14.800	13,770
太平洋の嵐 VA	2HD	12.800	11,910
ファンタジー3 VA	2HD	9.800	9,120
ソーサリアン VA	2HD	9.800	9,120
マイト&マジック VA	2HD	9.800	9,120
ソーサリアン追加シナリオ2VA	5FD	3.800	3,550
かわいそう物語 VA	2HD	7.800	7,260
ソーサリアンユーティリティ1	2HD	3.800	3,550
フライト・イン・ハワイ	5FD	7.800	7,260
維新の嵐 VA	2FD	9.800	9,120
維新の嵐サウンド付VA	2FD	12.300	11,440
★ドッキン美奈子先生SR	2FD	7.800	7,260

FM-7/77シリーズ

5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14.800	13,770
抄本三国志	5FD	8.800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
殺意の口吻	5FD	5.800	5,400
キングサーモン	5FD	7.800	7,260
T.D.F.	5FD	6.800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6.800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6.200	5,770
トップルジップ	5FD	6.800	6,330
太陽の神殿	5FD	7.800	7,260
ソリテア・ロイヤル	5FD	6.800	6,330
7万光年セット	5FD	7.800	7,260
妖姫伝	5FD	6.800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	6.800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7.800	7,260
戦場の狼	5FD	6.800	6,330
ドナ	5FD	7.800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7.900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6.800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7.800	7,260
第４のユニット	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,440
大戦略 FM	5FD	6.800	6,330
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7.500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6.800	6,330
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4.500	4,190
囲碁百科	5FD	8.800	8,190
棋太平	5FD	6.500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6.800	6,330
雀ボール	5FD	5.800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8.800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9.800	9,120
カリグラフ	5FD	10.000	9,300
イース	5FD	7.800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
ドーム	5FD	9.800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9.800	9,120
麻雀悟空	5FD	6.800	6,330
ザナドウ	5FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5.800	5,400
闘気王	5FD	7.800	7,260
リバイバー	5FD	6.800	6,330
魔界村	5FD	6.800	6,330
1942	5FD	6.800	6,330
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
レリクス	5FD	7.200	6,700
ライレーン	5FD	7.800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7.800	7,260
カリオストロの城	5FD	7.800	7,260
新竹取物語	5FD	9.800	9,120
新玉取物語	5FD	10.000	9,300
★天女伝説	5FD	7.800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6.800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7.800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7.800	7,260
★くりいむレモン	5FD	6.800	6,330
★エリカ	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4.000	4,000
★幻夢の城	5FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3.800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6.800	6,330
★ロ説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★学園物語	5FD	6.800	6,330
★サンドラ	5FD	6.800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7.800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8.000	7,440

FM-77

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14.800	13,770
抄本三国志	3FD	8.800	8,190
白夜物語 ⑪	3FD	7.800	7,260
リターンオブインイーター ⑫	3FD	7.800	7,260
アークス	3FD	9.800	9,120
Genji	3FD	7.800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7.800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7.800	7,260
ヴァリス	3FD	7.800	7,260
リ・バース	3FD	7.800	7,260
ライレーン	3FD	7.800	7,260
新玉取物語	3FD	10.000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7.800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7.800	7,260
信長の野望	3FD	6.800	6,330
大戦略 FM	3FD	6.800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6.800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7.500	6,900
アルバトロス	3FD	8.800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4.500	4,170
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7.800	7,260
棋太平	3FD	6.500	6,050
A列車で行こう	3FD	7.800	7,260
ダビンチ	3FD	6.800	6,330
カリグラフ	3FD	10.000	9,300
パターンエディータ	3FD	7.000	6,510
ミュージアム 3	3FD	9.800	9,120
女子大生交際図鑑	3FD	7.800	7,260
麻雀悟空	3FD	6.800	6,330
イース	3FD	7.800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11.800	10,980
ザナドウ	3FD	7.800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5.800	5,400
ディーサイド 2	3FD	6.800	6,330
妖姫伝	3FD	6.800	6,330
めぞん一刻	3FD	6.800	6,330
トップルジップ	3FD	6.800	6,330
レリクス	3FD	7.200	6,700
アルファ	3FD	5.900	5,490
ファンタジー 2	3FD	9.800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7.800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7.800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7.900	7,360
太陽の神殿	3FD	7.800	7,260
T.D.F.	3FD	6.800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	6.800	6,330
レイドック	3FD	6.800	6,330
ソリテア・ロイヤル	3FD	6.800	6,330
サイダーユング	3FD	6.800	6,330
ウィングマン 2	3FD	6.800	6,330
魔界村	3FD	6.800	6,330
1942	3FD	6.800	6,330
戦場の狼	3FD	6.800	6,330
リバイバー	3FD	6.800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6.800	6,330
ラビリンス	3FD	7.800	7,260
闘気王	3FD	7.800	7,260
覇邪の封印	3FD	8.800	8,190
殺意の口吻	3FD	5.800	5,400
ラスヴェガス	3FD	6.800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6.800	6,330
第４のユニット	3FD	6.800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7.800	7,260
★エリカ	3FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6.800	6,330
★くりいむレモン	3FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3.800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3.800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7.800	7,260
★美しき獲物たちⅣ	3FD	4.000	4,000
★学園物語	3FD	6.800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8.000	7,440
★幻夢の城	3FD	7.800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6.800	6,330
★メロンソーダー	3FD	6.800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6.800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4.000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7.800	7,260
★サンドラ	3FD	6.800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7.800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6.800	6,330
★天女伝説	3FD	7.800	7,260

AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 AV	3FD	14.800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9.800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7.800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8.000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7.800	7,260
ジーザス AV	3FD	7.800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6.000	5,580
女神転生 AV	3FD	7.800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7.800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7.800	7,260
アムノーク AV	3FD	7.800	7,260
アートクリエーターマウス付	3FD	22.000	20,460
アークス AV	3FD	9.800	9,120
麻雀狂時代 AV	3FD	6.800	6,330
めぞん一刻完結AV ⑪	3FD	7.800	7,120
琥珀色の遺言AV ⑪	3FD	9.800	9,120
サイオブレードAV ⑫	3FD	8.800	8,190
ファンタジー3 AV	3FD	9.800	9,120
イース2 AV(7月上旬)	3FD	7.800	7,260
ヤシャ AV	3FD	7.800	7,260
ディープフォレスト AV	3FD	7.800	7,260
デスフォース AV	3FD	7.800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7.800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8.800	8,190
億万長者 AV	3FD	9.800	9,120
アルゴー AV	3FD	7.500	6,980
ルクソール AV	3FD	7.800	7,260
ドナ AV	3FD	7.800	7,260
ルーイン AV	3FD	7.800	7,260
プロ野球ファンAV専	3FD	8.800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9.800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6.800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7.800	7,260
第４のユニット AV	3FD	6.800	6,330
ヒラニプラ AV	3FD	7.800	7,260
億万長者 AV	3FD	9.800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7.500	6,980
ドーム AV	3FD	9.800	9,120
シルフィード AV	3FD	6.800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14.800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6.800	6,330
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3.900	3,700
ジンギスカン	3FD	9.800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 AV	3FD	12.300	11,910
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6.800	6,300
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7.800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7.800	7,260

X1シリーズ

X1 5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14.800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9.800	9,120
大戦略 X1	5FD	6.800	6,330
ロードウォー2000	5FD	9.800	9,120
スペースハリア	5FD	7.800	7,260
ミュール	5FD	7.800	7,260
ブラックウイング	5FD	7.800	7,260
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
女神転生	5FD	7.800	7,260
うる星やつら	5FD	6.800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7.800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6.200	5,770
天地を喰らう	5FD	7.800	7,260
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7.800	7,260
マイト&マジック	5FD	9.800	9,120
T.D.F.	5FD	6.800	6,330
ディアブロ	5FD	7.800	7,260
エルスリード	5FD	7.200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7.800	7,260
麻雀悟空	5FD	6.800	6,330
リバイバー	5FD	6.800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7.800	7,260
抜忍伝説	5FD	9.800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6.800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7.800	7,260
マース	5FD	6.200	5,770
アルギースの翼	5FD	7.800	7,260
ハイドライド 3	5FD	7.800	7,260
ハイデッカー	5FD	7.800	7,260

全国通信販売OK! 月々3,000円よりクレジットOK! 下取・買取大歓迎! お電話にて!

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

ゲームセンターの醍醐味をご家庭で!!

MSXならおまかせください! 何でも激安販売!

※このページに掲載されている商品はすべて新品です。

日本マイコン流通センターの広告は、378～385にも掲載されています。あわせてご欄ください。

注文番号 B-K1 SONY MSX2 HB-F1XDmk2

定価¥49,800



大特価¥42,800

3.5インチ FDD内蔵 JIS、10キー付 キーボード

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,868	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

注文番号 B-K2 Panasonic FS-A1mkII MSX2

定価¥29,800



連射式パワーパッド付

現金特価¥26,800

注文番号 B-K3 SANYO CMT-145F

定価¥64,800



2000文字

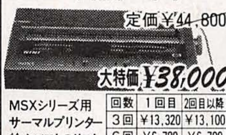
大特価¥34,000

MSXシリーズ対応 アナログRGB カラーモニター

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,960	¥11,700
6回	¥6,040	¥6,000
12回	¥3,640	¥3,100

注文番号 B-K4 SONY HBP-F1

定価¥44,800



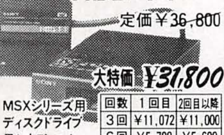
大特価¥38,000

MSXシリーズ用 サーマルプリンター 絵やソフトのリストも打ち出せる

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥6,780	¥6,700
12回	¥3,680	¥3,500

注文番号 B-K5 SONY HBD-F1

定価¥36,800



大特価¥31,800

MSXシリーズ用 ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥5,708	¥5,600
10回	¥4,062	¥3,400

注文番号 B-K6 SONY MSX2+ HB-F1XDJ

定価¥69,800



ついに出た!MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

予約受付中!!

周辺機器(MSXシリーズ用)も安いよ!!

注文番号 B-K11 フォーカスVer.2

定価¥89,00

MSX MSX2用



バックアップツール

現金特価¥7,900

注文番号 B-K12 バックアップ用生ディスク

MSX2、2+用 生ディスク (3.5 2DD)



10枚1組 特価¥2,400

注文番号 B-K13 XE-1 PRO

定価¥9,500

MSXシリーズ用 スーパーJOYスティック



現金特価¥8,500

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
B-K14	パナソニック FS-CA1 (MSX,MSX2用オーディオユニット)	34,800	3 0000
B-K15	パナソニック SW-M004 (FMパナアミューズメントカートリッジ)	7,800	7,020
B-K16	SONY HBJ-H081C (MSX2用センサーキッド)	6,800	6,000
B-K17	N/B TN-88 (MSX2用高性能マウス)	7,800	5,500
B-K18	オリジナル PF-6 (パソコン用ラック 本体、TV、プリンター収納可能)	29,800	18,800

PCもおまかせください! 88シリーズ超特価!! 激安販売!

※このページに掲載されている商品はすべて新品です。

注文番号 B-K7 NEC PC-8801FA

5" 2D(FDD)2基内蔵 FM音源内蔵

定価¥168,000



大特価 ¥115,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,850	¥12,500
15回	¥ 9,800	¥ 8,500
20回	¥ 8,000	¥ 6,600
36回	¥ 7,250	¥ 3,900

注文番号 B-K8 NEC PC-KD854

4050文字対応カラー アナログモニター 14型 0.39ピッチ

定価¥89,000



大特価 ¥52,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,620	¥9,100
10回	¥6,280	¥5,600
20回	¥3,320	¥3,000

注文番号 B-K9 NEC PC-8801MA

大容量5" 2HD(FDD)2基内蔵 FM音源内蔵

定価¥198,000



大特価 ¥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
18回	¥ 9,960	¥ 8,400
24回	¥ 8,620	¥ 6,500
36回	¥ 6,500	¥ 4,600

注文番号 B-K10 SANYO CMT-147S

4050文字対応カラー アナログモニター 14型 0.39ピッチ PC-88シリーズに最適!

定価¥74,000



大特価 ¥45,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥16,032	¥15,800
6回	¥8,548	¥8,000
15回	¥3,696	¥3,400

周辺機器(PCシリーズ用)も安いよ!!

注文番号 B-K19 brother M-1024II PX



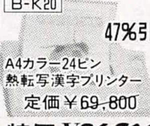
44%引

80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター

定価¥98,000

特価¥55,000

注文番号 B-K20 star TR-24CL



47%引

A4カラー24ピン 熱転写漢字プリンター

定価¥69,800

特価¥36,800

注文番号 B-K21 NEC PC-PR101TL2



80桁10インチカラー 24ピン熱転写漢字プリンター

定価¥83,800

特価¥65,000

注文番号	新品モデム	定価(円)	特価(円)
B-K22	NEC COMSTAR2424 AT/5 (2400bps/全二重 クラス5 RS232Cケーブル付)	66,000	55,000
B-K23	NEC COMSTAR2424 AT/4 (2400bps/全二重 クラス4 RS232Cケーブル付)	50,000	42,000
B-K24	NEC COMSTAR1212 AT (1200bps/全二重 RS232Cケーブル付)	21,000	18,000
B-K25	オムロン MD2400B (2400bps/全二重 RS232Cケーブル付)	49,800	42,000
B-K26	オムロン MD1200AII (1200bps/全二重 RS232Cケーブル付)	24,800	21,000
B-K27	カンサイ KDM-3012L (1200bps/全二重 RS232Cケーブル付)	19,800	15,900

注文番号	新品周辺機器	定価(円)	特価(円)
B-K28	N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ)・(88シリーズ用 PC8872(K)と同等商品)	7,800	5,500
B-K29	オムロン HS7R (ハンディイメージスキャナー)	39,800	32,800
B-K30	オムロン HS-10R (ハンディイメージスキャナー)	49,800	39,800
B-K31	PC-88VA-11K (ビデオボード・88VAII専用)	39,800	34,000
B-K32	PC-88VA-11 (ビデオボード・88VA専用)	39,800	34,000
B-K33	PC-88VA-12 (サウンドボードII・88VAシリーズ用 ステレオFM音源ボード)	39,800	34,000
B-K34	PC-8801-17 (ビデオアートボード・88シリーズ用)	49,800	39,800
B-K35	PC-8801-23 (サウンドボードII・88初期よりMR/FR/SRシリーズ用 ステレオFM音源)	39,800	34,000
B-K36	PC-8801-24 (サウンドボードII・88FM/MHシリーズ用 ステレオFM音源ボード)	39,800	34,000

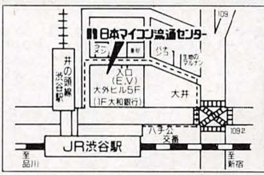
中古品(ハード/ソフト)も取扱っております。お電話でお問合せ下さい。

(但し、ソフトの中古品は店頭販売のみです。お電話でのお問合せにはお答えできません)

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455 (ヨシコココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F ㈱日本マイコン流通センター BM係



お申し込み方法

【現金支払の場合】
- ●まずは、お電話でお申し込み下さい。その後、右の申込書にご記入の上、代金を同封してお近くの郵便局から現金書留にてお送り下さい。到着後、至急商品を発送致します。
- ●広告にすでに価格が表示されている商品は、直接申込者と代金を現金書留でお送りいただいてもけっこうです。

【クレジット支払いの場合】
- ●今すぐお電話か右の申込書にご記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第、至急商品を発送致します。
- ●クレジットの場合、学生・未成年の方は保護者の代理申し込みとなります。
- ●クレジットのお支払いは、回数、ボーナス併用払いなど自由に組合せできますのでご相談下さい。

★販売価格 30,000円未満の商品はクレジット不可能です。
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申し込み下さい。

注意
- ●ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。
- ●新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますのでしばらくお待ち下さい。

キリトリ線

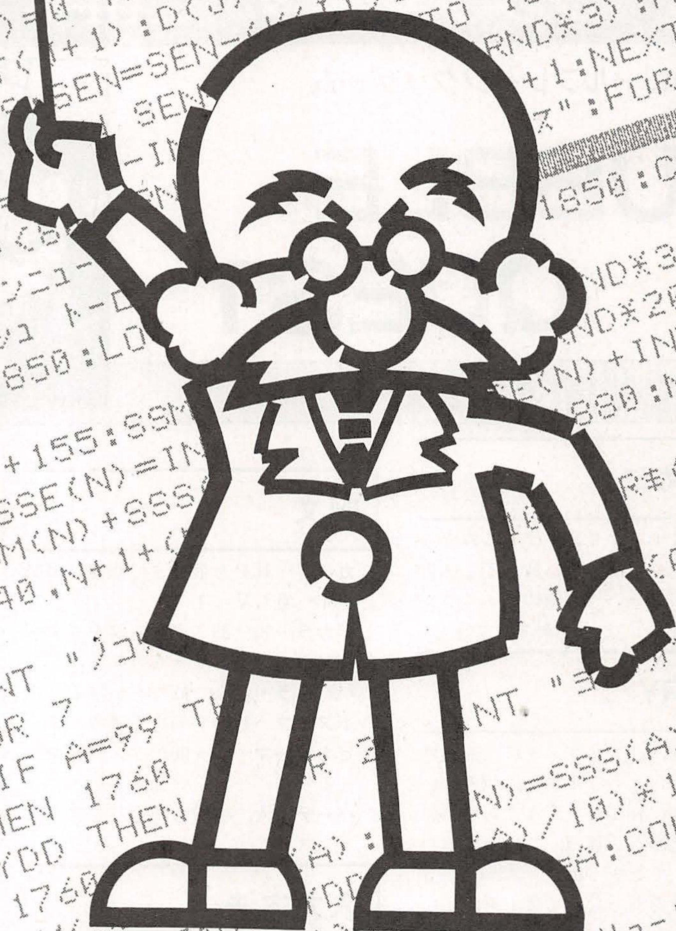
〈申込書〉 昭和 年 月 日 Ⓑ11月号

注文番号	商品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。
パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。
それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。
また，"CHECKER FLAG" というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。
なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



BM特選
プログラム・コーナー

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。
また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80ＳＲベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２〜３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。
内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

感動のロールプレイング・ゲーム

BUBBLE QUEST
バブル クエスト



茂原○業高校C1B組

はじめに

レベル3マーク5ユーザーのみなさん。おまたせしました。敵2(1)と味方(自分)で戦うという究極のロールプレイング・ゲームです(感動モノです)。

STORY

この土地，バブルランドに，突然魔王がどこからともなく現れ，住みついた。魔王は平和のシンボルである星のかけらと光の石を奪い，この国のどこかにかくしてしまった。

あなたは勇者となって魔王を倒しにいくのだった。

目的

宿に泊まったり，洞くつに入って話しを聞きながら，何をしたらいいか考え，目的を達成してください。

スタート

RUNするとスタートかコンティニューか聞いてくるので，1か2で答えてください。1を押すと名前を聞いてきます。5文字で入力してください。

○**移動**…カーソル・キーで上下左右
○**セーブ**…歩行中にリターン・キーでセーブ準備，Sでスタート
○**調査**…歩行中にシフトキーで足元を調べる
○**ロード**…RUN後，2で準備，Sでスタート
○**リセット**…キーを押して音がするとき，PF1を押すとタイトルにもどる
※宿や対戦の選択は，主に1～6キーで行なう。

呪文

○**ガルフ**…HPを最高まで回復　消M＝4　覚LV＝1
○**ピカラ**…10～25のダメージを与える　消M＝5　覚LV＝3
○**ハバーラ**…かなしばりをかける　？
○**ボヌーフ**…敵の守備をさげる　？
○**ピカゾーマ**…45～90のダメージを与える　？
○**バーテ**…火，吹雪を防ぐバリアをはる　？

入力方法

リスト1，2ともNEWON7モードで入力，ロードしてください。リスト1，2の順にセーブしてロード，ランを行なってください。

アドバイス

○最後の魔王はめちゃくちゃ強いっ！レベル?0くらいがいいでしょう。
○敵の強さ，EX，Gは自分のレベルによって変化します。
○敵からは必ず1ダメージ受けてしまいます。
○炎や吹雪のダメージはレベルによって変化します。
○あるアイテムを持たず水に入るとHPが減ります。

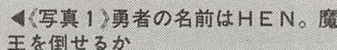
《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
1000 '----- WRITE PROGRAM -----
1010 COLOR 7,0:SCREEN ,,0:WIDTH40:DEFINT A-Z:DEFSNG A,J:POKE&HFFE9,1
1020 CLS:LOCATE10,10:PRINT"IG DATA WRITING NOW"
1030 READ C$:IF C$="END" THEN 1050 ELSE C=VAL("&H"+C$):A=&HA000+C*8
1040 B=1:GOSUB1060:B=2:GOSUB1060:B=4:GOSUB1060:GOTO1030
1050 POKE&HFFE9,0:END
1060 READ D$:D=1:FOR J=A TO A+7:W=VAL("&H"+MID$(D$,D,2)):POKE&HFFEA,B:POKE J,W
1070 D=D+2:NEXT:RETURN
1080 '----- DATA -----
1090 DATA 20, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
1100 DATA 00, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000000
1110 DATA 23, FFFFFFFFFFFFFFFF, CC003300CC003300, FFFFFFFFFFFFFFFF
1120 DATA 3F, 0000000000000000, 00000000004444EE, 4444EEEEEEEE44EE
1130 DATA FE, 0000000000000000, FEFEFE00F7F7F700, 0000000000000000
1140 DATA 40, 8080808785020036, 1C2A1C38F8BC1C36, 9CAA9CB0EA001C00
1150 DATA 41, 187EFF0000007EFF, 187EFF003C3C0000, 0000007E7E7E0000
1160 DATA 42, 003C428181FF00, 0000000000000000, 0000000000000000
1170 DATA 43, 0000000000000000, 003C428181FF00, 0000000000000000
1180 DATA 30, CC003300CC003300, CC003300CC003300, FFFFFFFFFFFFFFFF
1190 DATA 60, 0101010101010103, 0000000000000000, 0000000000000000
1200 DATA 70, 80808080808080C0, 0000000000000000, 0000000000000000
1210 DATA 61, 3F7FFFFFFFFF7F1F, 0006090926301F00, 0006090906000000
1220 DATA 62, 00001F3F2B2B3F3F, 00001F3F2B2B3F3F, 00001F3F2B2B3F2D
1230 DATA 71, FCFEFFFFFFFFFEF8, 00609090640CF800, 0060909060000000
1240 DATA 72, 000080C0C0C08000, 00009ECEDAF0E0C0, 000080C0C0C08000
1250 DATA 63, 3E3C3933070F0000, 3F3F3F3F1F3F6000, 2E343933070F0000
1260 DATA 64, 0000100B05080B0F, 0000100BE7EF6F3D, 0000000002070701
1270 DATA 65, 0C068F9F9F6F0700, 1703B0A08060001C, 0A043F3F1F0F071C
1280 DATA 66, 0000207220033FFE, 0000000000000102, 0000207220033FFE
1290 DATA 67, 3B7C1F0000000000, 0100000000000000, 3B7C1F0000000000
1300 DATA 68, 0000042473F9F8FD, 0000000001070703, 00000020508A8583
1310 DATA 69, FAF7E877A0C3FE3C, 030408 1BA4CCFE3C, B2B78F5FA7CFE000
1320 DATA 73, 40C0C0E0F8FE0000, C0C0C0E0F8FE0000, 40C0C0E0F8FE0000
1330 DATA 74, 15151DDEA414D4D4, 15151DDEE7F7F6BC, 1515150E44E4E4A4
1340 DATA 75, 3464D4F8F8F4E404, ECC404060604043C, 5424D4FEFEF4E43C
1350 DATA 76, 0060600002F8FCBF, 00000000000040A0, 0060600002F8FCBF
1360 DATA 77, 6E1CF00000000000, 4000000000000000, 6E1CF00000000000
1370 DATA 78, 0A0D2E34EEDF9F1F, 0A0D0E10A0E0C0C0, 0A0D0E142A5181C1
1380 DATA 79, 1FCF07E200C0783C, C02010102030783C, 41E1F1F2E0F00000
1390 DATA END
```

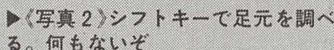
《リスト2》BUBBLE QUESTのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:DEFINT A-Z:DIM G$(50):RANDOMIZE TIME/2:WIDTH40:NM$="":KEY(1) ON:ON KEY(1)
GOSUB 20:SCREEN 1,,0:GOTO30
20 KEY(1) OFF:RUN
30 COLOR 4:LOCATE12,5:PRINT"BUBBLE QUEST":COLOR 7:LOCATE12,12:PRINT"1 ··· START"
:LOCATE12,14:PRINT"2 ··· CONTNIUE"
40 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN 50 ELSE IF I$="2" THEN CLS:GOTO1520 ELSE 30
50 CLS:LOCATE15.12:PRINT"-----":LOCATE12,5:PRINT"なまえをいれてくだ"さい。":FOR I=15 TO 19
```

《OVER FLOW》味覚の秋，ベーマガの秋。みなさんいかがお過ごしですか？OFは，キミと編集部のコミュニケーション・コーナー。身近で起きたできごと，ためになった話。キミもこのコーナーに参加してみませんか？



◀《写真１》勇者の名前はＨＥＮ。魔王を倒せるか



▶《写真２》シフトキーで足元を調べる。何もないぞ

BM-LIII/MK5

```
60 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 60 ELSE LOCATE1,11:PRINT B$;:NM$=NM$+B$:NEXT:GOSUB179
0:CLS
70 GOSUB1950:IX=0:GOSUB1820:IX=13:GOSUB1820:IX=26:GOSUB1820:GOSUB1840
80 HM=34:MM=21:PW=3:B$(1)=IA$(1):SW=P(1):SH=1:AR=2:G!=150:LV=1:EX!=0:X=6:Y=6:GOS
UB1880
90 ' ﾃﾞｰﾀﾘｰﾄﾞ
100 RESTORE 2210:FOR I=6 TO 25:READ A$:G$(I)=A$:NEXT I:RESTORE 2210
110 FOR I=1 TO 5:RESTORE 2200:READ A$:G$(I)=A$:G$(I+25)=A$:NEXT I
120 HP=HM:MP=MM:GOSUB1860:GOSUB1910
130 ' ｽｸﾛｰﾙ
140 POKE&HFFE0,1:B=PEEK(&HFFE0):IF B=&H00 THEN 140
150 POKE278,32:LOCATE6,5:PRINT"@"
160 IF B=&H83 AND X>6 THEN X=X-1:MOV=1
170 IF B=&H85 AND X<51 THEN X=X+1:MOV=1
180 IF B=&H84 AND Y<24 THEN Y=Y+1:MOV=1
190 IF B=&H81 AND Y>5 THEN Y=Y-1:MOV=1
200 IF B=&HAF THEN 1470 ELSE IF B=&H87 THEN 1270
210 POKE278,32:LOCATE1,1:PRINT MID$(G$(Y-3),X-5,11):LOCATE1,2:PRINT MID$(G$(Y-2)
,X-5,11)
220 LOCATE1,3:PRINT MID$(G$(Y-1),X-5,11):LOCATE1,4:PRINT MID$(G$(Y),X-5,11)
230 LOCATE1,5:PRINT MID$(G$(Y+1),X-5,11):LOCATE1,6:PRINT MID$(G$(Y+2),X-5,11)
240 LOCATE1,7:PRINT MID$(G$(Y+3),X-5,11):LOCATE1,8:PRINT MID$(G$(Y+4),X-5,11)
250 LOCATE1,9:PRINT MID$(G$(Y+5),X-5,11)
260 S=SCREEN(6,5):LOCATE6,5:PRINT"@"
270 IF MOV=1 THEN MOV=0 ELSE 130
280 IF S=ASC("A") THEN 340 ELSE IF S=ASC("B") AND IB(2)=1 AND IB(3)=1 THEN 1130
ELSE IF S=ASC("C") THEN 1150
290 IF (S=ASC("#") OR IB(5)=1) AND IB(2)=0 THEN HP=HP-10:COLOR 7:LOCATE18,3:PRIN
TUSING"###";HP:IF HP=<0 THEN IB(5)=0:IX=26:GOSUB1820:GOSUB1880:GOTO 1590
300 IF IB(4)=1 AND HP<HM THEN HP=HP+1:COLOR 7:LOCATE18,3:PRINTUSING"###";HP
310 R=INT(RND*5)+1:IF R=1 THEN 560 ELSE 130
320 ' Light...
330 FOR I=1 TO 3:COLOR ,7:FOR A=1 TO 50:NEXT:COLOR ,0:FOR H=1 TO 50:NEXT:NEXT:RE
TURN
340 ' ﾐｾ
350 COLOR 7:GOSUB1840:GOSUB1910:A$="いらっしゃいませ。ここはやどです。":YA=12:GOSUB1760:A$="どん
なごようでしょうか?":YA=13:GOSUB1760
360 A$="1 : とまる":YA=14:GOSUB1760:A$="2 : かいもの":YA=15:GOSUB1760:A$="3 : そとにでる":Y
A=16:GOSUB1760:POKE&HFFE0,&H74
370 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN 390 ELSE IF I$="2" THEN 470 ELSE IF I$="3" THEN 380
 ELSE 370
380 GOSUB1840:GOSUB1790:GOTO130
390 GOSUB1840:DY=LV*3:DY$=STR$(DY):A$="ひとばん"+DY$+"ゴールドです。":YA=12:GOSUB1760:A
$="とまりますか ?  [Y/N]":YA=13:GOSUB1760:DY=VAL(DY$)
400 I$=INKEY$:IF I$="Y" AND G!=>DY THEN 410 ELSE IF I$="N" THEN 340 ELSE 400
410 G!=G!-DY:A$="ではおやすみなさい。":YA=15:GOSUB1760:HP=HM:MP=MM:WT=4000:GOSUB1790:GOSU
B1910
420 R=INT(RND*3)+1:ON R GOTO 450,430,440
430 A$="ほえいねてンいきちの」てンけおねいまねえきなポりせいつンしテ":GOTO460
440 A$="すあとりヨワビの」てンけおねたあこあおうなポりせいつンしテ":GOTO460
450 A$="けねすおあねてンけおなのぼンさよるつあとあおよおンポりせいつンしテ":GOTO460
460 GOSUB1840:YA=12:GOSUB1230:WT=4000:GOSUB1790:GOSUB1840:GOTO340
470 '
480 GOSUB1840:A$="1:てつのやり 500G  2:はがねのつるぎ 5000G":YA=12:GOSUB1760:A$="3:ふぶきのつる
ぎ 13000G  4:にじのたて 3000G":YA=13:GOSUB1760:A$="5:せいなるよろい 9800G 6:かわない":YA=14:GOS
UB1760
490 A$="どれをかいますか ? [1-6]":YA=16:GOSUB1760
500 I$=INKEY$:IF I$<"1" OR I$>"6" THEN 500
510 IF I$="6" THEN GOTO340 ELSE I=VAL(I$):IF I>=1 AND I<4 THEN 520 ELSE IF G!=>S
L(I+1) THEN G!=G!-SL(I+1):GOTO540 ELSE 500
520 IF G!=>SL(I+1) THEN G!=G!-SL(I+1):GOTO530 ELSE 500
530 IF I=<1 OR I<4 THEN B$(1)=IA$(I+1):SW=P(I+1):GOSUB1880:GOSUB1840:GOTO340
540 IF I=4 THEN B$(2)=IA$(I+1):SH=P(5):GOSUB1880:GOSUB1840:GOTO340
550 IF I=5 THEN B$(3)=IA$(I+1):AR=P(6):GOSUB1880:GOSUB1840:GOTO340
560 ' たいせん
570 COLOR 7:GOSUB320:IX=0:GOSUB1820:SU=INT(RND*2)+1:FOR I=1 TO SU:R=INT(RND*20):
IF R=15 THEN C=10:GOTO600 ELSE IF S<>ASC("O") THEN 580 ELSE C=INT(RND*3)+1:GOTO6
00
580 IF S<>ASC("?") THEN 590 ELSE C=INT(RND(1)*(5-3+1))+3:GOTO600
590 IF S<>ASC("#") THEN C=INT(RND(1)*(11-10+1))+10 ELSE C=INT(RND(1)*(9-6+1))+6
600 DH(1)=0:DH(2)=0:TEE(2)=0:TGG(2)=0:SO(1)=0:SO(2)=0:RF=0:BAL=1
610 THH(I)=TH(C):TEE(I)=TE(C):TGG(I)=TG(C):TAA(I)=TA(C):TDD(I)=TD(C):TNN(I)=TN(C
):TSG(I)=SG(C):TCH1$(I)=CH1$(C):TCH2$(I)=CH2$(C):TNN$(I)=TN$(C):IF BOS=1 THEN BO
S=0:GOTO620 ELSE NEXT
620 POKE278,32:IF SU=1 THEN LOCATE5,5:PRINTTCH1$(1):LOCATE5,6:PRINTTCH2$(1) ELSE
 LOCATE3,5:PRINTTCH1$(1):LOCATE3,6:PRINTTCH2$(1):LOCATE8,5:PRINTTCH1$(2):LOCATE8
,6:PRINTTCH2$(2)
630 COLOR 7:GOSUB1840:FOR I=1 TO SU:YA=11+I:A$=TNN$(I)+M$(22):GOSUB1760:NEXT
640 GOSUB 1790:GOSUB1840:IF SU=2 AND TNN$(1)=TNN$(2) THEN TNN$(1)=TNN$(1)+" A":T
NN$(2)=TNN$(2)+" B"
650 FOR I=1 TO 2:THH(I)=THH(I)+LV:NEXT:IF SU=1 THEN DH(2)=1
660 ' ----------
670 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 680
680 MAGIC=0:GOSUB1840:A$="1:たたかう 2:にげる 3:じゅもん":YA=12:GOSUB1760:POKE&HFFE0,&H74
690 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN 710 ELSE IF I$="2" THEN 700 ELSE IF I$="3" THEN 161
0 ELSE 690
700 GOSUB1840:YA=12:A$=NM$+M$(27):GOSUB1760:R=INT(RND*(LV+1))+1:IF R<=1 THEN YA=
13:A$=M$(28):GOSUB1760:GOSUB1790:GOSUB1840:RF=1:GOTO760 ELSE 970
710 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 710
720 GOSUB 1790:GOSUB1840:IF SU=2 AND TNN$(1)=TNN$(2) THEN TNN$(1)=TNN$(1)+" A":T
NN$(2)=TNN$(2)+" B"
730 A$="":FOR I=1 TO 2:IF DH(I)=0 THEN YA=11+I:A$=STR$(I)+":"+TNN$(I):GOSUB1760:
ELSE GOSUB1760
740 NEXT:A$=M$(23):YA=15:GOSUB1760
750 I$=INKEY$:IF I$="1" AND DH(1)=0 THEN ST=1:GOTO760 ELSE IF I$="2" AND DH(2)=0
 THEN ST=2:GOTO760 ELSE 750
760 GOSUB1840:N=INT(RND*6)+1:ON N GOSUB770,780,790,800,810,820:GOTO660
770 GOSUB830:E=1:GOSUB980:E=2:GOSUB980:RETURN
780 GOSUB830:E=2:GOSUB980:E=1:GOSUB980:RETURN
790 E=1:GOSUB980:GOSUB830:E=2:GOSUB980:RETURN
800 E=2:GOSUB980:GOSUB830:E=1:GOSUB980:RETURN
810 E=1:GOSUB980:E=2:GOSUB980:GOSUB830:RETURN
820 E=2:GOSUB980:E=1:GOSUB980:GOSUB830:RETURN
830 ' じぶん こうげき
840 GOSUB1840:IF MAGIC=1 THEN MAGIC=0:GOTO1660
850 IF RF=1 THEN CA=0:RETURN ELSE IF DH(ST)=1 THEN RETURN
860 AT=SW+PW:A$=NM$+M$(1):YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:DP=INT(((RND*9)+1)+AT):DP=DP
-TDD(ST)
870 R=INT(RND*8)+1:IF R=4 THEN A$=M$(24):YA=13:GOSUB1760:GOSUB1790:DP=DP*2
880 IF DP=<0 THEN A$=M$(2):YA=14:GOSUB1760:GOSUB1790:A$=TNN$(ST)+M$(3):YA=15:GOS
UB1760:GOSUB1790:RETURN
890 DP$=STR$(DP):A$=TNN$(ST)+"に"+DP$+M$(25):YA=14:GOSUB1760:GOSUB1790:DP=VAL(DP$
):THH(ST)=THH(ST)-DP:IF THH(ST)<=0 THEN 900 ELSE RETURN
900 A$=TNN$(ST)+M$(5):YA=15:GOSUB1760:GOSUB910:GOSUB1790:DH(ST)=1:IF DH(1)=1 AND
 DH(2)=1 THEN GOSUB1840:GOTO920 ELSE RETURN
910 IF SU=1 THEN LOCATE5,5:PRINT"  ":LOCATE5,6:PRINT"  ":RETURN ELSE IF ST=1 THE
N LOCATE3,5:PRINT"  ":LOCATE3,6:PRINT"  ":RETURN ELSE LOCATE8,5:PRINT"  ":LOCATE
8,6:PRINT"  ":RETURN
920 GOSUB1790:IF DH(1)=1 AND DH(2)=1 THEN GOSUB1840:A$="まもの"+M$(5):YA=12:GOSUB17
60:GOSUB1790 ELSE RETURN
930 IF TSG(1)=12 THEN GOTO1210
940 IF TEE(1)=0 AND TEE(2)=0 THEN 960 ELSE F1=INT(RND*10)+1:F2=INT(RND*10)+1:EX!
=EX!+TEE(1)+TEE(2)+F1+LV:G!=G!+TGG(1)+TGG(2)+F2+LV
950 A1$=STR$(TEE(1)+TEE(2)+F1+LV):A2$=STR$(TGG(1)+TGG(2)+F2+LV):A$="けいけんち"+A1$+"
ポイントかくとく":YA=14:GOSUB1760:GOSUB1790:A$=A2$+"ゴールドてにいれた。":YA=16:GOSUB1760:GOSUB
1790:GOSUB1910
960 GOSUB1840:D!=(LV*LV)*12:IF EX!=>(LV*LV)*12 THEN EX!=EX!-D!:FOR I=1 TO 20:EXE
C&HF7A9:NEXT:A$=NM$+"は、レベルがあがった !":YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:HM=HM+INT(RND*7)
+1:MM=MM+INT(RND*7)+1:LV=LV+1:PW=PW+INT(RND*5)+1:GOSUB1910:GOSUB1840:GOTO960
970 IX=0:GOSUB1820:GOSUB1840:GOSUB1790:GOTO130
980 ' てき こうげき
990 GOSUB1840:IF DH(E)=1 THEN GOSUB1760:GOSUB1790:RETURN
1000 IF SO(E)=1 THEN R=INT(RND*2)+1:IF R=1 THEN A$=TNN$(E)+"は、かなしばりがとけた。":SO(E
)=0:GOTO1020 ELSE A$=TNN$(E)+"は、かなしばりがかかっているためにうごけない。":GOTO1020
1010 R=INT(RND*TNN(E))+1:IF R=1 THEN 1100 ELSE 1030
1020 YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:RETURN
1030 R=INT(RND*2)+1:IF R=1 THEN 1050 ELSE 1040
1040 A$=TNN$(E)+M$(1):YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:DP=INT(((RND*9)+1)+TAA(E)):DP=DP
-DF:GOTO1080
1050 J=INT(RND*2)+1:ON J GOTO 1060,1070
1060 IF TSG(E)=9 OR TSG(E)>10 THEN A$=TNN$(E)+"は"+M$(29)+"を"+M$(31):YA=12:GOSUB1
760:GOSUB1790:DP=INT((RND*LV+LV)+LV)/BAL:GOTO1090 ELSE 1040
1070 IF TSG(E)=6 OR TSG(E)=7 OR TSG(E)=>11 THEN A$=TNN$(E)+"は"+M$(30)+"を"+M$(31)
:YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:DP=INT((RND*LV+LV+LV)+LV)/BAL:GOTO1090 ELSE 1040
1080 IF DP=<0 THEN DP=1
1090 DP$=STR$(DP):A$=NM$+"に"+DP$+M$(25):YA=14:GOSUB1760:GOSUB1790:DP=VAL(DP$):HP
=HP-DP:IF HP<=0 THEN HP=0:GOSUB1910:GOSUB1790:GOSUB1840:GOTO1580 ELSE GOSUB1790:
GOSUB1840:GOSUB1910:RETURN
1100 IF TNN(E)<>0 THEN A$=TNN$(E)+M$(27):YA=12:GOSUB1760:DH(E)=1:GOSUB1120:TEE(E
)=0:TGG(E)=0:GOSUB1790 ELSE 1030
1110 IF DH(1)=1 AND DH(2)=1 THEN 920 ELSE RETURN
1120 IF SU=1 THEN LOCATE5,5:PRINT"  ":LOCATE5,6:PRINT"  ":RETURN ELSE IF E=1 THE
N LOCATE3,5:PRINT"  ":LOCATE3,6:PRINT"  ":RETURN ELSE LOCATE8,5:PRINT"  ":LOCATE
8,6:PRINT"  ":RETURN
1130 ' どうくつ A
1140 GOSUB1840:A$=M$(7):YA=12:GOSUB1760:A$=M$(11):YA=13:GOSUB1760:A$=M$(12):YA=1
4:GOSUB1760:WT=5000:GOSUB1790:GOSUB320:IX=0:GOSUB1820:C=12:I=1:BOS=1:SU=1:GOTO60
0
1150 ' どうくつ B
1160 IF X=30 AND Y=20 THEN 1170 ELSE GOSUB1840:A$="ゆきせンがテはおらねほののりおとわすあねたあこあめらな
ポりテ":YA=12:GOSUB1240:GOTO1200
1170 ' どうくつ C
1180 IF IB(1)=1 THEN IB(1)=0:GOTO1190:ELSE GOSUB1840:A$="へさねおくよおンへさくるのン」すあとりヨワビ"
```

★あの一，ボツにならないようにするのは，どうしたらよいのですか？影さん，教えておくれやす。(滋賀県大津市・若代順二14才)……【影：今月みたいに，私の目に最初にふれることだな。おみやげをつけるとなおいい。】

```
町めよつけあテ":YA=12:GOSUB1240:GOTO1200
1190 A$="かきめよつが゜テえるあなへさねおくよ町もれいテ":YA=12:GOSUB1240:IB(3)=1:GOSUB1880:GOTO1200
1200 WT=5000:GOSUB1790:GOSUB1840:GOSUB1880:GOTO140
1210 ' END
1220 GOSUB1790:GOSUB1840:YA=12:A$="πと゜の」へさねおくよ町つれなおこンさ゜テ":GOSUB1240:YA=13:A$="へさねおくよおよはおらおンπひる゜ンレテ":GOSUB1240:YA=14:A$="けねてたなふあろおンえてしンる゜ね゜ンテ":GOSUB1240:GOSUB1250:GOTO1330
1230 '
1240 COLOR 7:LOCATE1,YA:L=LEN(A$):FOR I=1 TO L:PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))+1);:FOR P=1 TO 20:NEXTP,I:RETURN
1250 '
1260 FOR I=1 TO 3:FOR C=1 TO 7:COLOR ,C:FOR G=1 TO 50:NEXT:NEXT:NEXT:COLOR ,0:WT=3000:GOSUB1790:RETURN
1270 COLOR 7:C$="なんと、":D$="をみつけた。":A$=NM$+"は、あしもとをしらべ゛た。":YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:IF X=12 AND Y=14 AND IB(1)=0 THEN A$=C$+IB$(1)+D$:IB(1)=1:GOTO1320
1280 IF X=49 AND Y=23 AND IB(2)=0 THEN A$=C$+IB$(2)+D$:IB(2)=1:GOTO1320
1290 IF X=20 AND Y=20 AND IB(4)=0 THEN A$=C$+IB$(4)+D$:IB(4)=1:GOTO1320
1300 IF X=25 AND Y=24 AND IB(5)=0 THEN A$=C$+IB$(5)+D$:IB(5)=1:GOTO1320
1310 A$="しがし、なにもみつがらなかった。"
1320 YA=13:GOSUB1760:GOSUB1790:GOSUB1880:GOSUB1840:B=&H00:GOTO140
1330 CLS:WIDTH80:COLOR 7:LOCATE20,3:PRINT"C  O  N  G  R  A  T  U  L  A  T  I  O  N":LOCATE25,7:PRINT"Programer by  T.SAKATA":LOCATE25,10:PRINT"Assistant by  H.SUZUKI":LOCATE25,13:PRINT"Character Editor by  T.SAKATA":LOCATE33,20:PRINT"T H E  E N D"
1340 CLEAR:RANDOMIZE (11):G=0:N=0:C=1:PAI=3.1416
1350 X=INT(RND*639):Y=INT(RND*497):R=INT(RND*100):IF C<6 THEN C=C+1 ELSE C=1
1360 FOR TH=0 TO 2*3.17 STEP PAI/8:X1=R*COS(TH):Y1=R*SIN(TH):GOSUB1400:NEXT TH
1370 G=0:FOR TH=-PAI/2 TO 0 STEP PAI/8:X1=(R*3/4)*COS(TH):Y1=(R*3/4)*SIN(TH):GOSUB1400:NEXT TH
1380 G=0:FOR TH=-PAI/2 TO -PAI/4 STEP PAI/8:X1=R/2*COS(TH):Y1=R/2*SIN(TH):GOSUB1400:NEXT TH
1390 G=0:IF N=12 THEN 1460 ELSE N=N+1:GOTO1350
1400 GX=X+X1:GY=0.4*(Y+Y1):IF GX<0 THEN G=0:GOTO 1450
1410 IF GY<0 THEN G=0:GOTO 1450 ELSE IF GX>639 THEN G=0:GOTO1450 ELSE IF GY>199 THEN G=0:GOTO 1450
1420 IF G=1 THEN 1440
1430 LINE(GX,GY)-(GX,GY),PSET,C
1440 LINE -(GX,GY),PSET,C:G=1
1450 RETURN
1460 END
1470 ' SAVE
1480 COLOR 7:GOSUB1840:A$="テープ゜をろくおんし゛ようたいにしてから、[S]をおしてくだ゛さい。":YA=12:GOSUB1760:POKE&HFFE0,&H74:CLOSE
1490 IF INKEY$<>"S" THEN 1490 ELSE A$="NOW SAVEING...":YA=13:GOSUB1760
1500 OPEN"O",1,"CAS0:HENSU":PRINT #1,NM$,HM,MM,EX!,G!,AT,DF,PW,LV,X,Y,B$(1),B$(2),B$(3),SW,SH,AR:FOR I=1 TO 5:PRINT #1,IB(I):NEXT:CLOSE
1510 GOSUB1790:GOSUB1840:GOTO140
1520 ' LOAD
1530 GOSUB1950:IX=0:GOSUB1820:IX=13:GOSUB1820:IX=26:GOSUB1820:GOSUB1840
1540 GOSUB1840:A$="テープ゜をさいせいし゛ようたいにしてから、[S]をおしてくだ゛さい。":YA=12:GOSUB1760:CLOSE
1550 IF INKEY$<>"S" THEN 1550 ELSE A$="NOW LOADING...":YA=13:GOSUB1760
1560 OPEN"I",1,"CAS0:HENSU":INPUT #1,NM$,HM,MM,EX!,G!,AT,DF,PW,LV,X,Y,B$(1),B$(2),B$(3),SW,SH,AR:FOR I=1 TO 5:INPUT #1,IB(I):NEXT
1570 GOSUB1790:GOSUB1840:GOSUB1880:GOTO90
1580 'DEAD
1590 GOSUB1790:GOSUB1840:A$=NM$+M$(4):YA=12:GOSUB1760:A$=M$(8):YA=13:GOSUB1760:A$=M$(9):YA=14:GOSUB1760:A$=M$(10):YA=15:GOSUB1760:POKE&HFFE0,&H74:G!=INT(G!/2)
1600 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN GOSUB1840:GOTO120 ELSE IF I$="N" THEN END ELSE 1600
1610 ' じゅもん
1620 GOSUB1840:FOR I=1 TO 6:I$=STR$(I):A$=I$+":"+MP$(I):YA=11+I:GOSUB1760:NEXT
1630 I$=INKEY$:IF I$<"1" OR I$>"6" THEN 1630 ELSE K=VAL(I$)
1640 IF MU(K)=<MP AND LM(K)=<LV THEN 1650 ELSE A$="このじ゛ゅもんはつかえない。":GOSUB1840:YA=12:GOSUB1760:GOSUB1790:GOSUB1840:GOTO 660
1650 MAGIC=1:IF K=1 OR K=6 THEN GOTO 760 ELSE 710
1660 '
1670 A$=NM$+"は、"+MP$(K)+"をとなえた。":MP=MP-MU(K):GOSUB1910:YA=12:GOSUB1760:GOSUB320
1680 IF DH(ST)=1 AND (K<>1 OR K<>6) THEN GOSUB1790:GOSUB1840:RETURN
1690 ON K GOTO1700,1710,1720,1740,1710,1750
1700 A$=NM$+"のきず゛が゛かいふくした。":HP=HM:GOSUB1910:GOTO1730
1710 IF K=2 THEN DP=INT(RND(1)*(25-10+1))+10:GOTO 890 ELSE DP=INT(RND(1)*(90-45+1))+45:GOTO 890
1720 R=INT(RND*3)+1:IF SG(ST)>=8 OR R<>1 THEN A$=TNN$(ST)+M$(26) ELSE A$=TNN$(ST)+"は、かなしば゛りにかかった。":SO(ST)=1:GOTO1730
1730 YA=13:GOSUB1760:GOSUB1790:RETURN
1740 IF TDD(ST)=<0 THEN A$=TNN$(ST)+M$(26):GOTO1730 ELSE EK=INT(RND*TDD(ST))+1:TDD(ST)=TDD(ST)-EK:EK$=STR$(EK):A$=TNN$(ST)+"のしゅひ゛りょくを、"+EK$+"さげ゛た。":GOTO1730
1750 A$=NM$+"のまえにバ゛リアが゛できた。":GOSUB1910:BAL=BAL+1:GOTO1730
1760 ' もじ゛ひょうじ゛
1770 COLOR 7:LOCATE 1,YA:L=LEN(A$)
1780 FOR F=1 TO L:PRINT MID$(A$,F,1);:NEXT F:A$="":RETURN
```

```
1790 ' じ゛かんまち
1800 IF WT=<0 THEN WT=400
1810 FOR I=1 TO WT:NEXT:WT=0:RETURN
1820 ' ちいさいわく
1830 COLOR 7:LOCATEIX,0:PRINT "□"+STRING$(11,"□")+"□":FOR IY=1 TO 9:LOCATEIX,IY:PRINT"□";SPC(11);"□":NEXT:LOCATEIX,IY:PRINT"□"+STRING$(11,"□")+"□":RETURN
1840 ' おおきいわく
1850 COLOR 7:LOCATE0,11:PRINT "□"+STRING$(37,"□")+"□":FOR IY=12 TO 22:LOCATE0,IY:PRINT"□";SPC(37);"□":NEXT:LOCATE0,23:PRINT"□"+STRING$(37,"□")+"□":RETURN
1860 ' パ゜ラメータ
1870 FOR I=13 TO 20:LOCATE14,I-11:PRINT M$(I):NEXT:LOCATE21,3:PRINT"/":LOCATE21,4:PRINT"/":RETURN
1880 'アイテム
1890 COLOR 7:IX=26:GOSUB1820:LOCATE27,1:PRINT M$(21):FOR I=1 TO 3:LOCATE27,I+1:PRINT B$(I):NEXT:FOR I=5 TO 9:IF IB(I-4)=1 THEN LOCATE27,I:PRINT IB$(I-4)
1900 NEXT:RETURN
1910 ' は゜らめーた
1920 COLOR 7:AT=SW+PW:DF=SH+AR+(LV*2)
1930 LOCATE17,1:PRINT NM$:LOCATE22,2:PRINTUSING"###";LV:LOCATE18,3:PRINTUSING"###";HP:LOCATE22,3:PRINTUSING"###";HM:LOCATE18,4:PRINTUSING"###";MP:LOCATE22,4:PRINTUSING"###";MM
1940 LOCATE19,5:PRINTUSING"######";EX!:LOCATE19,6:PRINTUSING"######";G!:LOCATE22,7:PRINTUSING"###";PW:LOCATE22,8:PRINTUSING"###";AT:LOCATE22,9:PRINTUSING"###";DF:RETURN
1950 ' もじ゛で゛ーた
1960 DIM M$(31):FOR I=1 TO 31:READ M$(I):NEXT:GOTO2010
1970 DATA "の、こうげ゛き !","ミス !","はダ゛メージ゛をうけない !","は、しんで゛しまった !","を、たおした !"
1980 DATA "を、てんにかざ゛した","よくここまで゛きた。ほめてやるぞ゛。","GAME OVER","CONTNIUE ?","[Y/N] key !"
1990 DATA "しかし、おまえはいきてはかえれまい。","そなたとさいご゛のけっちゃくをつけようで゛はないか。","LV:","HP:","MP:"
2000 DATA "EX:"," G:","PW:","AT:","DF:","・もちもの・","が゛、あらわれた !","Noで゛えらんで゛くだ゛さい。","かいしんのいちげ゛き !","のダ゛メージ゛ !","にはきかなかった !","は、にげ゛だ゛した。","しかしまわりこまれてしまった !","ほのお","ふぶ゛き","をはいた !"
2010 ' アイテムデ゛ータ A
2020 DIM IA$(6),SL(I),P(I):FOR I=1 TO 6:READ IA$(I),SL(I),P(I):NEXT:GOTO2040
2030 DATA "ぎ゛んのナイフ",0,10,"てつのやり",500,25,"はが゛ねのつるぎ゛",5000,53,"ふぶ゛きのつるぎ゛",13000,76,"にじ゛のたて",3000,18,"せいなるよろい",9800,30
2040 ' アイテムデ゛ータ B
2050 DIM IB$(5),IB(5):FOR I=1 TO 5:READ IB$(I),IB(I):NEXT:GOTO2070
2060 DATA "せいなるランプ゜",0,"ひかりのたま",0,"ほしのかけら",0,"いのちのゆび゛わ",0,"しのオルゴ゛ール",0
2070 'てき で゛ーた
2080 DIM TN$(12),TH(12),TE(12),TG(12),TA(12),TD(12),TN(12),SG(12),CH1$(12),CH2$(12)
2090 FOR I=1 TO 12:READ TN$(I),TH(I),TE(I),TG(I),TA(I),TD(I),TN(I),SG(I),CH1$(I),CH2$(I):NEXT:GOTO2160
2100 DATA "スライム",6,5,4,3,2,5,1," p","aq","ゴ゛ースト",9,10,7,5,4,8,2,"br","cs"
2110 DATA "ゴ゛ーストロード゛",17,20,13,11,10,15,3,"br","cs","スライムゴ゛ーア",26,38,18,18,13,30,4," p","aq"
2120 DATA "くず゛れスライム",38,51,26,26,18,50,5,"fv","gw","ハリゴ゛ースト",51,62,31,35,29,70,6,"br","cs"
2130 DATA "デ゛ーモン",73,86,53,51,38,80,7,"dt","eu","ガ゛ルスライム",90,113,64,75,56,90,8,"fv","gw"
2140 DATA "シ゛ャッド゛",131,158,80,90,72,100,9,"dt","eu","はぐ゛れメタル",7,11040,236,42,200,2,10,"fv","gw"
2150 DATA "ダ゛ラハン",300,263,135,100,98,0,11,"hx","iy","ザ゛ース",3000,0,0,118,120,0,12,"hx","iy"
2160 ' じ゛ゅもん
2170 DIM MP$(6),LM(6),MU(6):FOR I=1 TO 6:READ MP$(I),LM(I),MU(I):NEXT:RETURN
2180 DATA "ガ゛ルフ",1,4,"ピ゜カラ",3,5,"ハバ゛ーラ",7,3,"ボ゛ヌーフ",18,2,"ピ゜カゾ゛ーマ",26,8,"バ゛ーテ",37,9
2190 ' マップ゜
2200 DATA "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2210 DATA "▒▒▒000000000??????00000000000000000000000000000?▒▒▒"
2220 DATA "▒▒▒0000A0000????????######000000000?????????0A00▒▒▒"
2230 DATA "▒▒▒00000000???????000000####0000?#########?000▒▒▒"
2240 DATA "▒▒▒??????0?????????000000000000000?####?####?000▒▒▒"
2250 DATA "▒▒▒????????000000000000???0000000?###?C?###?000▒▒▒"
2260 DATA "▒▒▒0000##########00?00?????#####000?#########?000▒▒▒"
2270 DATA "▒▒▒00000000000000#0?????0000#000##############?000▒▒▒"
2280 DATA "▒▒▒00A000000000#0000000000#00000000?????????0000▒▒▒"
2290 DATA "▒▒▒000000#000000###########000A00000000000000000▒▒▒"
2300 DATA "▒▒▒??????#??????????????????#000000000000?????00▒▒▒"
2310 DATA "▒▒▒??????????????????????????###########000??????00▒▒▒"
2320 DATA "▒▒▒###########?????A???????#000000???#00000??0?00▒▒▒"
2330 DATA "▒▒▒###########?????????????#000000???#000000?0??0▒▒▒"
2340 DATA "▒▒▒###########????????????0?#?00000000####0000000▒▒▒"
2350 DATA "▒▒▒####################00000?###?00000000000#0000000▒▒▒"
2360 DATA "▒▒▒############00000#####0?#C#?0000000000#0000000▒▒▒"
2370 DATA "▒▒▒###########00000000000?###?00000??0000#0000000▒▒▒"
2380 DATA "▒▒▒###########000??0000000???0000???0000#0000000▒▒▒"
2390 DATA "▒▒▒#B#########000??00A00000000000000000#0000?00▒▒▒"
2400 DATA "▒▒▒###########00000000000000000000000000#0000000▒▒▒"
```

◀《写真３》敵が現れた。くずれスライムとは何だ!?

CHECKER FLAG

編：申しわけありません。

Dr.D：おいおい突然どうしたんだい，編くん。

編：今月はBM-Jr.のコーナーがお休みなんです。投稿本数があまりにもさびしくて……。

Dr.D：来月の復活を期待しよう。

★10月号を見て『ＭＺプログラム大全集』発売の記事に喜んでいたら「ＭＺシリーズの本としては最後のものに…」だって？何とかならないの，影さん。(京都府宇治市・Ｅファージ＝影さん16才)……【影：何とかしたいねー。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

危険を犯してレディに会うマリオ

CROSS HIGHWAY（クロス ハイウェイ）



田口　順一

◉物語

マリオとレディは恋人同士でした。2人は今まで，よくデートをしたが，マリオはいつも待ち合わせ場所をまちがえ，レディの気を悪くさせていた。

そして2人は，またデートの約束をしています。またもやマリオは，誤ちを犯してしまったらしい。レディは公園に。マリオはなぜか，高速道路をはさんだ野原に。2人がどちらの場所で待ち合わせをしていたかは，まったくの謎である。

だが，レディがこの危ない高速道路を渡ってくるわけにはいかない。マリオは命をかけて渡ることにした。そうでもしないと，そろそろフラれてしまうのです。

《第1表》変数表

Y	マリオのY座標
J	車のX座標(だいだいの車)
I	車のX座標(赤の車)
Y1	車のY座標(だいだいの車)
Y2	車のY座標(赤の車)
K	カラスのX座標
HI	ハイスコア
SC	スコア
E	スピナーに与えるダメージ
G	車のY座標(位置の切り替え)
U	車の加速(SC≧500)
P	車の加速(Y≧110)
W	スプライト番号
N	車の色
H	マリオの数

◉遊びかた

コントローラⅠの上で前進，下で後退です。途中，行く手をはばむ，スピナーがいます。スピナーの手前で，Ⓐボタンを押して攻撃してください。Ⓐボタンは，早く連射してもだめです。ある程度タイミングを考えて押してください。10発でスピナーは，消えてなくなります。

それから，レディの手前で邪魔しているファイアーは，倒せません。消えたときを見て進んでください。

スピナーを攻撃するに従い，1回につき5点もらえます。レディに会えたら100点です。

また，車に当たったりしてマリオがなくなると，レディにフラれてしまいますよ。

このCROSS HIGHWAYで，2,000点取ったら，たいしたものです。さあ影さんに，編さんに，Dr.Dさんに，つぐ美さん，そしてみなさん，すぐにはじめましょう!!

スピードが遅くなるので車は切り替え式にしました。

◉テクニック

まず，スピナーをやっつけてください。そこは安全地帯です。車が通り過ぎて，ファイアーがいなくなったときをねらうのです。そうすれば，500点は必ずもらえると思います。

500点を過ぎると，だいだい色の車が，速くなります。なかなかむずかしいですよ。さらに1,000点を越すと，カラスがでてきて，安全地帯がなくなってしまいます。あとは君の腕しだい。

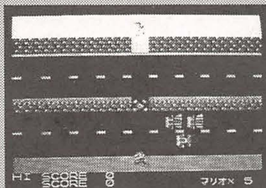
◉最後に

少しメインが長いので，操作性があまりよくありません。ふつうにボタンを押してください。カラスがでてくると，さらに操作性が悪くなります。しっかり押してください。

それがいやだって言う人は，400行を消してください。車の音は，なくなりますが，操作性が少しUPします。車も，少し速くなります。慣れると，簡単にできると思います。

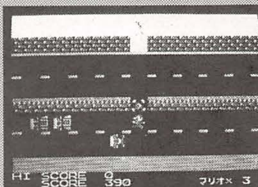
メモリの関係上，〝：(コロン)〟やTHENは省きました。

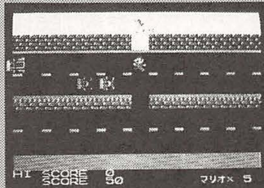
★　　　★



▲《写真1》高速道路を渡るマリオの物語。レディ，待ってろよ

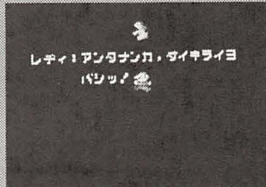
▼《写真2》まずはこのスピナーをやっつけなければならない





▲《写真3》ここにはファイアーがいる。よし，消えたぞ，今だ！

▼《写真4》レディにフラれたマリオ。悲しいデモだね，こりゃ



★二子橋の橋げたに「影一族」という文字を見たんですが，もしや，影さんの寝ぐらでは？（神奈川県横浜市・H_2SO_4Ag 12才）……【影：筆を使ってスミで書いた文字じゃなかったなら，そこは私のなわばりじゃないな。】

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63
1	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63
2	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63
3	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	M63	M63	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
4	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	M63	M63	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
5	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53	E53
6																												
7																												
8	E53			E53			E53			E53			E53			E53			E53			E53			E53			E53
9																												
10																												
11	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23			F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
12	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33			F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
13																												
14																												
15	E43			E43			E43			E43			E43			E43			E43			E43			E43			E43
16																												
17																												
18																												
19	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53
20	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53

《第１図》CROSS HIGHWAYのBGグラフィック

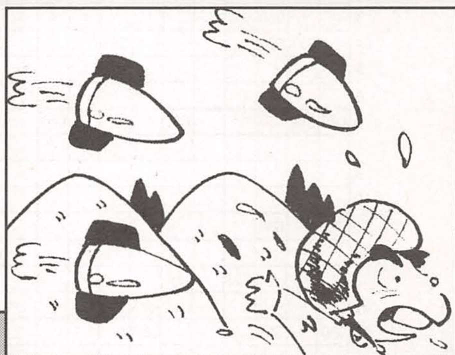
CROSS HIGHWAYのプログラム・リスト

```
10 Y=170J=250I=10K=20HI=0
20 CLSH=5Q=1U=0SPRITEON
30 LOCATE7,8PRINT"CROSS  HIGHWAY":PAUSE50LOCATE9,11PRINT"PUSH START":PLAY"T1M1Y1
O4C0E#B"
40 IFSTRIG(0)<>1THEN40
50 CLSVIEWCGSET1,0DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)
60 IFSC>=HI LOCATE0,21PRINT"HI SCORE "HI:SC=0
70 DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)="$%&'"SPRITE2,120,30
80 LOCATE3,22PRINT"SCORE "SC:LOCATE21,22PRINT"ﾏﾘｵX"H
90 IFH=0THEN500
100 Y=Y+(S=8)*20-(S=4)*20:S=0
110 IFR>2ANDY=50Y=70
120 IFR<3ANDS=8ANDY=70Y=50
130 IFY>170Y=170
140 IFE=10SPRITE5:Q=0
150 IFE<10ANDY<130Y=130
160 SPRITE1,120,Y
170 IFY=50PLAY"O4E3CECEC7"SC=SC+100Y=190E=0G=0P=0Q=1I=10J=250GOTO80
180 IFY=110ANDE=10SPRITE3:SPRITE4:P=10G=60J=250I=10E=11
190 IFY>110ANDE=11P=0G=0J=250I=10E=10
200 IFSC>=500U=10
210 S=STICK(0)T=STRIG(0)
220 IFS=0V=0
230 IFV=1THEN270
240 IFT=0L=0
250 IFS V=1GOTO100
260 IFL=1THEN280
270 IFT=8ANDY=130ANDQ=1E=E+1PLAY"O4E0"L=1SC=SC+5GOTO80
280 R=RND(5)
290 IFR>2DEFSPRITE6,(2,1,0,0,0)="ﾁﾂﾃﾄ"SPRITE6,120,50
300 IFR<3SPRITE6
310 IFE<10DEFSPRITE5,(0,1,0,0,0)="ｭｮｯｶﾞ"SPRITE5,120,112
320 IFSC>=1000RESTORE700:READ A,B,C,D:W=7GOSUB420:K=K+15SPRITE7,K,110
330 IFK>230SPRITE7:K=20
340 RESTORE 610:READ A,B,C,D,Y2:W=3N=3GOSUB420:J=J-20-P-U:SPRITE3,J,Y2-G
350 RESTORE 620:READ A,B,C,D,Y1:W=4N=0GOSUB420:I=I+10+P:SPRITE4,I,Y1-G
360 IFJ<40SPRITE3:J=250
370 IFI>230SPRITE4:I=10
380 AT=-(J=130 ANDY=130-G)-(I=110 ANDY=150-G)-(Y=110ANDK=110)
390 IFAT THEN430
400 PLAY"O4C0"
410 GOTO210
420 DEFSPRITEW,(N,1,0,1,0)=CHR$(A)+CHR$(B)+CHR$(C)+CHR$(D):RETURN
430 PLAY"O2C5R5"H=H-1J=250I=10G=0P=0Y=170E=0Q=1K=0GOTO80
500 PAUSE99CLS:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7
510 A$="ｱﾝﾀﾅﾝｶ,ﾀﾞｲｷﾗｲﾖ"
520 LOCATE5,4PRINT"ﾚﾃﾞｨ:"
530 FORI=0TO20
540 LOCATE9,4PRINTLEFT$(A$,I):PAUSE3NEXT
550 LOCATE9,6PRINT"ﾊﾞｼｯ!"
560 POKE&H4015,15:POKE&H400C,14,14,14,14:PAUSE10:POKE&H400C,8,8,8,8
570 PAUSE99CLS:SPRITE2:LOCATE9,8PRINT"GAME  OVER":PLAY"V7T5O3:MOV5T5"PLAY"C6C3O2
#A5O3#D3D:O4C7O3#A"PLAY"C1CC7:O4C8R5"SPRITE1:CLSPAUSE100
580 IFSC>HI HI=SC:GOTO20
590 GOTO20
600 'ﾃﾞｰﾀ
610 DATA121,153,123,155,130
620 DATA121,120,123,122,150
700 DATA205,204,207,206
```

★見城先生，岩手にも「かもめの玉子」という甘いお菓子がありますよ。ご存じでしたか？（岩手県二戸市・天道なびき16才）……【見城：うーん，萩の月に似た「北上夜曲」というのは食べたことがあるんだけどねー。】

でたでたSDIの興奮がここに！

えす・でい・あい



市川　由紀夫

◆物語

S国が我がA国に向けて核ミサイルを発射した。発見が遅れた我がA国は，まだ実験段階の「えす・でい・あい計画」を実行するしかなかった。

◆遊びかた

✚字コントローラで自機を8方向に動かして，一緒に動く照準を飛んでくるミサイルに合わせて，Ⓐボタンで破壊してください。一度動きだすと他の方向を押さない限りその方向に進みます。

《第1表》変数表

X，Y	……自機の座標
HX，HY，UX，UY	…照準の座標
S，R	……コントローラ
T	…………破壊したミサイルの数
D	…………撃ちもらしたミサイルの数
C	…………スクロール座標
A＄	………メッセージ
I	…………ループ変数
A，E	……雑用
ZX，ZY	…座標増分

敵はS国の無人衛星で，自機に突っ込んできます。敵に当たったり，多くのミサイルを撃ちもらしたりすると，ゲーム・オーバーです。

スタート・ボタンで再スタートできます。一定数のミサイルをやっつけるとゲーム終了です。このときもスタート・ボタンで再スタートになります。

◆プログラム入力上の注意

100行の記号（©×÷ファ）は，KEY1，CHR＄（180）⏎のように定義して，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクター・コードはつぎのとおりです。

©………180
×………181
÷………182
ファ……183

◆プログラム

敵の速さを変えたい人は640行でスピードを変えてください。それから爆発の範囲には少し特徴があって，二つの照準の間の敵やミサイルは，みんなやっつけることができます。じつは，これはバグだったのですが，なかなか良いので直していません。

本当は，OPENINGやENDINGもつけたかったのですが，無理でした。でも，このメモリの少なさも，また，ファミリーベーシックのおもしろいところではないでしょうか。

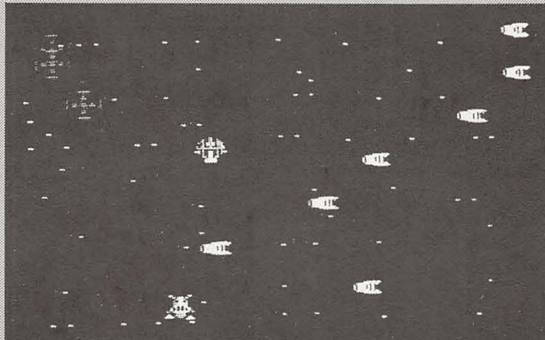
◆最後に

1年間ほど，ベーマガから離れていて，最近，久しぶりに買ってみると，「何だ，このマシン語は！この音は！このスクロールは！」と驚くことばかりで，友達に聞くと，ファミリーベーシックのマシン語講座をやったとか！

こんなことなら，ちゃんと毎月買っていればよかった…。

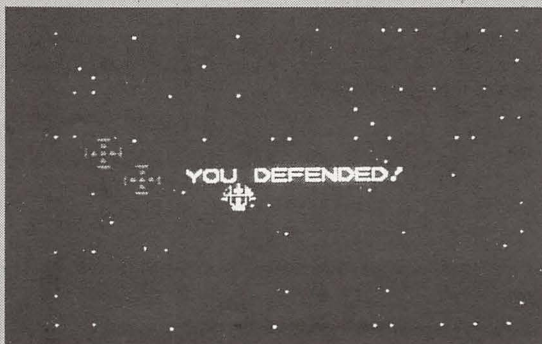
参考
○SDI（©セガ）
○ベーマガ1988年6月号ファミリーベーシック用3本のプログラム

★　　★



▲《写真1》写真だとプレイ中の興奮が伝わらないかもしれないけれど，もう最高！自機と照準は同時に動く

▼《写真2》ある一定数のミサイルをやっつけると終了。ミサイルものがさず，敵も倒すなんてむずかしいぞ～



★来月，OFコーナーで，OF小説をはじめます。原作者：私，出演者は花子：つぐ美，草夫：編，怪物A～Z：影，題：「眠り姫」。お楽しみに！（静岡県小笠郡・ゲロ15才）……【編：そのストーリーでゲームも作ってよ。】

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	G50					G60						G60				G50				G50	G50	G50				G50		G50
1																												
2			G60							G60																		G50
3			G50																									
4		G50	G50					G60				G60						G50			G50		G50			G50		
5																			G60									
6																				G60							G50	G50
7	G50	G50				G60				G60				G60	G60				G60		G60				G60	G60		
8																												
9																				G50								
10																								G50				
11			G50					G50											G50									
12												G50	G50															G50
13				G50																								
14														G50							G50							G50
15	G50		G50				G50																				G50	
16																												
17																												
18	G50													G50						G50								
19																												G50
20	G50		G50					G60						G60						G60	G60			G60		G60		G60

《第１図》えす・でい・あいのＢＧグラフィック

えす・でい・あいのプログラム・リスト

```
10 VIEW:SPRITEON:PALETS 1,13,13,16,0:PALETS 0,13,13,13,2:PALETS 2,13,13,48,13:PA
LETS 3,13,48,22,48:X=120:Y=110:HX=100:HY=HX:UX=HX:UY=HX:T=0:D=0:A=0:A$="GAME OVE
R":POKE&H4015,&HF:POKE&H4001,&H3F,&H0,&H3F,&HE
100 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)="ｩｪｫｬ":NEXT:DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)="XYﾍﾟﾎﾟ"
:FORI=3TO4:DEFSPRITEI,(3,1,0,0,0)="ⒸX÷ﾌｧ":NEXT
310 S=STICK(0):R=STRIG(0):ZX=(S=1ORS=5ORS=9)*(X<234)*3+(S=2ORS=6ORS=10)*(X>8)*-3
+(S=0)*-ZX:ZY=(S=4ORS=5ORS=6)*(Y<184)*3+(S=8ORS=9ORS=10)*(Y>20)*-3+(S=0)*-ZY:X=X
+ZX:Y=Y+ZY:SPRITE2,X,Y
320 HX=HX+ZX*2:HY=HY+ZY*2:HX=(HX>234)*-234+(HX<8)*-8+(HX<235ANDHX>7)*-HX:HY=(HY>
184)*-184+(HY<20)*-20+(HY<185ANDHY>19)*-HY:SPRITE0,HX,HY
330 UX=UX+ZX*3:UY=UY+ZY*3:UX=(UX>234)*-234+(UX<8)*-8+(UX<235ANDUX>7)*-UX:UY=(UY>
184)*-184+(UY<20)*-20+(UY<185ANDUY>19)*-UY:SPRITE1,UX,UY
400 C=C+1+(C>254)*256:POKE&H2005,C:POKE&H2005,&HE6
500 IFT>30GOTO750
510 FORI=1TO7:IFMOVE(I)GOTO550
520 IFXPOS(I)=0THEND=D+1:IFD=15THENERA0,1,2,3,4,5,6,7:POKE&H4015,8:POKE&H400C,63
,0,63,0:E=22:GOTO800
530 DEFMOVE(I)=SPRITE(6,7,3,120,0,2):POSITIONI,240,I*25:MOVEI
550 NEXT
600 IFMOVE(0)GOTO650
610 H=(X>=XPOS(0)ANDY<=YPOS(0))*-2+(X<XPOS(0)ANDY<=YPOS(0))*-8+(X>=XPOS(0)ANDY>Y
POS(0))*-4+(X<XPOS(0)ANDY>YPOS(0))*-6
620 TX=XPOS(0):TY=YPOS(0)
630 IFA THENTX=0:TY=RND(185):A=0
640 DEFMOVE(0)=SPRITE(2,H,2,16,0,1):POSITION0,TX,TY:MOVE0
650 IFX-12<XPOS(0)ANDX+12>XPOS(0)ANDY-12<YPOS(0)ANDY+12>YPOS(0)THENERA0:SPRITE2:
SPRITE3,X,Y:POKE&H4015,8:POKE&H400C,14,0,63,14:E=13:GOTO800
700 IFR<>8GOTO310
710 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE3,HX,HY:SPRITE4,UX,UY:POKE&H400C,&HE,&H0,&H17,&HE
720 FORI=0TO7:IF(HX-10<XPOS(I)ORUX-10<XPOS(I))AND(HX+10>XPOS(I)ORUX+10>XPOS(I))A
ND(HY-10<YPOS(I)ORUY-10<YPOS(I))AND(HY+10>YPOS(I)ORUY+10>YPOS(I))THENERAI:T=T+1:
IFI=0THENA=1:T=T-1
730 NEXT:SPRITE3:SPRITE4:GOTO310
750 POKE&H4015,8:FORI=0TO7:ERAI:SPRITE3,XPOS(I),YPOS(I):POKE&H400C,14,0,63,14:PA
USE15:NEXT:SPRITE3:A$="YOU DEFENDED!":E=13
800 LOCATE8,10:PRINTA$:PALETS 0,E,E,E,1:PAUSE5
820 IFSTRIG(0)=1THENPOKE&H4015,0:RUN
830 PALETS 0,13,13,13,1:PAUSE5:GOTO800
```



★11月３日～６日の奈良高専祭で情報処理研究会では，ＮＥＷ ＦＭ音源ドライバーによる組曲ＹＳⅡをやります。先着20名様には好きな曲を１曲プレゼント(ディスク持参)。(奈良市・**福井誠之17才**)……**【編：やるー。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

超高速スクロールにはまいった

THE SPIRIT OF SATAN
（ザ スピリット オブ サタン）



安江　信吾

◥はじめに◣

このゲームはなんと！バックがスクロールしているのに，96×96ドットの不気味なキャラがスムーズに動いている!!これはおどろき！

◥こじつけSTORY◣

SATANを倒した！しかし，SATANは三つにわかれてあなたにおそいかかってきた。

三つのうち二つは巨大化し，中心部が赤く光りだした。どうやら，この中心部が弱点らしい。よし，まずはこの二つの巨大なヤツから消してやる！

そしてあなたは怒号をはなち，SATANとの最後の戦いに飛びたった。

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
Z	ゾーン
X, Y	自機の座標
P	パターン
XX, YY	自機のレーザーの座標
K$	キャラDATA
C	カラー
Y1, X1	敵の座標
LF	敵のダメージ
T	入る点
Y2, X2	敵の動き用の座標
I, O	FOR文など

◥遊びかた◣

自機は✚で8方向に動き，Ⓐ Ⓑでレーザー発射！敵はザコ2種類と小ボスと巨大ボスとSATANの全5種類しかいませんが，見ごたえある巨大ボスは，すさまじいです。ゾーンはAからGまでの計七つあります。巨大ボスはCとEゾーンで待ちうけています。

◥プログラム◣

リストは1と2にわかれています。順番にSAVEしてから，**リスト1**をLOADして，RUNさせ，メッセージに従って**リスト2**をLOADしてRUNさせれば，OKです。

あと，マシン語のDATAはまちがいのないように打ち込んでください。アドレスは&H6FBEから使っています。

◥最後に◣

そーいえば，8月号の70ページの質問状コーナーで，野間茂樹くんがスクロールのさせかたを質問していましたが，キッパリできませんとはなにごとですか！POKE命令でちゃんとできます！

アドレスは&H2005で，ここにXとY座標を入れてやればよいのです（POKE&H2005，X：POKE&H2005，Y)。はじめにX座標を書き込んで，そして，Y座標を書き込みます。

次回はマシン語で当たり判定にチャレンジ！きっとすさまじい数のキャラが画面であばれるでしょう。

ところで，グラディウスIIの④-Fでどうして17周もできるのか？不思議でたまりません。我はどうしても3周目の8面でつまってしまいます。早く4周目にいきたいのー。よって，我，筆をおきて候。

◥プログラム入力上の注意◣

リスト中のアミがけの部分(黒いところ）は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$(254) ⏎

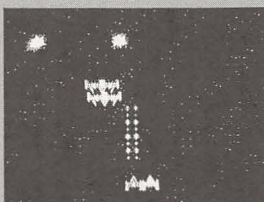
というように定義し，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

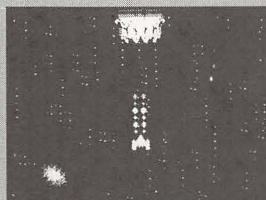
m6……254，　h5……213
h4……212，　k7……239



▲《写真1》タイトル画面，バックが高速でスムーズ・スクロールしているぞ

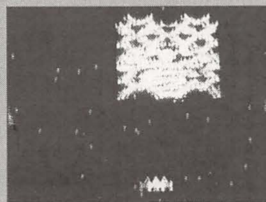
▼《写真2》敵が猛スピードで迫ってくる。レーザー発射！これはザコだ





▲《写真3》これが小ボス。敵のはく弾さえ気をつければ楽勝だね

▼《写真4》これが巨大ボス。ズンズン動きまわるから心してかかれよ



★影さんへ，7年待ってください。僕が影さんのいそがしい仕事を手伝ってあげます。それまで1人でがんばってください。(愛媛県大洲市・**上田善博15才**)……【**影**：私は1人じゃない，みんながいるぞ。ねー。**一同**：……。】

k 5……237,	k 2……234	k 6……238,	l 2……242	ファ……183
l 0……240,	l 1……241	k 1……233,	©………180	
k 4……236,	k 3……235	×………181,	÷………182	

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:DA=0
20 SCREEN1:CLS:FORI=0TO100:POKE&H48,RND(31),RND(30):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:F
ORX=7TO17STEP2:FORY=8TO18STEP2:COLORX,Y,1:NEXT:NEXT:SCREEN0
30 READ DA$:IFDA$="END" THEN 50
40 POKE&H6FBE+DA,VAL("&H"+DA$):DA=DA+1:GOTO 30
50 'm6BG カラー!m6
60 PALETB&H0,15,55,33,17
70 PALETB&H1,15,55,33,17
80 PALETB&H2,15,55,41,25
90 PALETB&H3,15,32,16,45
100 'm6SP カラー!m6
110 PALETS&H0,15,55,33,17
120 PALETS&H1,15,55,37,21
130 PALETS&H2,15,32,41,25
140 PALETS&H3,15,32,16,45
150 CLS:LOCATE5,10:PRINT"m6LIST 2m6ヲ LOADシテクダサイ。"
160 END
170 'm6マシンゴデータm6
180 DATA A2,00,FE,30,02,FE,30,02
190 DATA E8,E8,E8,E8,8A,18,E9,CC
200 DATA 90,F0,60,00,00,00,00
210 DATA AD,D2,6F,8D,05,20,AD,D1
220 DATA 6F,8D,05,20,18,E9,07,B0
230 DATA 02,A9,EE,8D,D1,6F,60,A9
240 DATA 88,18,ED,D3,6F,AA,A9,68
250 DATA 18,ED,D4,6F,8D,05,20,8E
260 DATA 05,20,60,END
270 '
280 '       © 1988 SHINGO
290 '
300 '        S63 / 8 / 9
310 '
320 '       「ユミヤ」シンカン シシテ
330 '       ユンゾク ミナ メツボウス
340 '       「ユミヤ」ボチュウニ アリテ
350 '       マサニ テンカ ダイキチ..
```

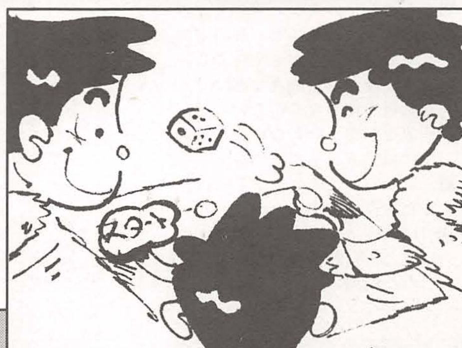
《リスト2》THE SPIRIT OF SATANのメイン・プログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,15:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ピプポペ":DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="h5h5h
4h4
20 CLS:GOSUB740:LOCATE7,5PRINT"THE SPIRIT OF":LOCATE6,6PRINT"k7k5k5k2k510k7k210k
7k510k210k2":LOCATE6,7PRINT"11k510k4k5k3k6k6 k4k5k3k6k61110":LOCATE5,8PRINT"11k5
k512k1 k112k1k5k1 k1k111k512":LOCATE5,10PRINT"PUSH START BUTTON!":LOCATE7,17PRIN
T"SCORE "SC"00":LOCATE7,14PRINT"HIGH  "HI"00
30 LOCATE7,21PRINT"© 1988 SHINGO":SPRITE0,112,174:SPRITE1,112,32
40 IFSTRIG(0)<>1CALL&H6FBE:PAUSE1:GOTO40
50 VIEW:SPRITE0:SPRITE1:POKE&H4000,32,148,255,8:X=112Y=238Z=0SC=0PAUSE50:GOSUB56
0
60 Z=Z+1ONZ RESTORE430,430,440,450,460,470,480
70 READP:ONP GOTO130,160,220,260,690,760,310
80 'm6 ジキドウ m6
90 S=STICK(0)X=X+((S AND2)*4)*(X>16)-(S AND1)*(X<216)*8Y=Y+(S AND8)*(Y>24)-((S A
ND4)*2)*(Y<200)IFYY=300IFSTRIG(0)>3POKE&H4000,124,146,255,8:XX=X:YY=Y
100 IFYY<300YY=YY-16SPRITE1,XX,YY:IFYY<16YY=300SPRITE1
110 IFP<>7POKE&H6FD2,X:CALL&H6FD5:RETURN
120 CALL&H6FBE:CALL&H6FEC:RETURN
130 'm6
140 LF=4T=1C=1K=3K$="ポペピピポペププ":GOSUB590:Y2=0
150 Y2=Y2+1Y1=Y1+Y2:X1=X1+SGN(X-X1)*Z:SPRITE2,X1-8,Y1:SPRITE3,X1+8,Y1:GOSUB80:GO
TO610
160 'm6
170 LF=Z*8T=10C=3K=6K$="ヅワゾピロヂプダロポピワヅヂペホペワロプ":GOSUB590:Y1=16I=4X2=X
180 X1=X1+SGN(X2-X1)*8:SPRITE2,X1-8,Y1+8:SPRITE3,X1+8,Y1+8:SPRITE4,X1-12,Y1-8:SP
RITE5,X1,Y1-8:SPRITE6,X1+12,Y1-8
190 O=RND(Z):IFMOVE(O)=0DEFMOVE(O)=SPRITE(10,I,1,116-Y1/2,0,1):POSITIONO,X1,Y1:M
OVEO:POKE&H4004,15,130,232,8:I=I+1IFI>6I=4
200 IFABS(X2-X1)<16X2=RND(200)+16
210 GOTO630
220 'm6
230 LF=1T=3C=2K=2K$="ヂヅXY":GOSUB590:X1=RND(2)*232X2=X:Y2=0SPRITE3
240 Y1=Y1+Y2:X1=X1+SGN(X2-X1)*8SPRITE2,X1,Y1:IFABS(X2-X1)<16Y2=16
250 GOTO610
260 'm6 SATAN m6
270 LF=8T=5C=0K=4K$="ァィTUポワピポロペペプ":GOSUB590:Y1=16X2=8Y2=16
280 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2:SPRITE2,X1,Y1+8:SPRITE3,X1-8,Y1-8:SPRITE4,X1+8,Y1-8:IFX1>2
16ORX1<16X2=-X2
290 IFY1<24ORY1>200Y2=-Y2
300 GOTO610
310 'm6キョダイ ボスm6
320 GOSUB560:CLS:FORX1=0TO9:FORO=0TO7STEP7:FORI=1TO7:LOCATEI+9,10:PRINTMID$("DAN
GER!        ",O+I,1):PAUSE1:POKE&H4008,15,1,O*10+I,8:NEXT:NEXT:NEXT:GOSUB740:FORI
=0TO1:PALETB I,15,15,15,15:NEXT
330 CGEN0:SCREEN1:RESTORE500:FORI=7TO18:READK$:LOCATE6,I:PRINTK$:NEXT:SCREEN0:VI
EW:PALETB&H1,15,45,17,33:K=2C=1B=0T=Z*10LF=Z*8K$="ズヤXダ":GOSUB590:Y1=40X1=RND(1
46)+48X2=4Y2=1POKE&H400C,37,15,1,15
340 X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2:IFX1<40ORX1>192X2=-X2:X1=X1+X2
350 IFY1<40ORY1>150Y2=-Y2
360 POKE&H6FD3,Y1,X1:SPRITEK,X1,Y1
370 IFABS(X-X1)<52ANDABS(Y-Y1)<52THEN790
380 GOTO610
390 'm6 シスベシ! m6
400 FORO=0TO39:FORI=0TO6:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,1,9,0,RND(3)):POSITIONI,X1-40+RN
D(80),Y1-40+RND(80):MOVEI:POKE&H400C,15,15,RND(3)+12,8
410 GOSUB80:SPRITE0,X,Y:SPRITE2,X1,Y1:NEXT:NEXT:SPRITEOFF:GOSUB720:SC=SC+T:GOTO6
90
420 'm6
430 DATA 1,1,1,1,1,2,5
440 DATA 1,1,1,3,3,3,7
450 DATA 3,1,3,1,1,1,2,5
460 DATA 1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,2,7
470 DATA 2,2,2,5
480 DATA 1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,1,3,1,3,1,3,4,6
490 'm6ボス DATAm6
500 DATA "k7プk7ピk7k7k7k7プk7ピk7","プポロペププピピポワペピ"
510 DATA "ヂダピヌペプピポヌプゾヅ","ピワペプピポペプピポロプ"
520 DATA "ロプピペヅレルヂポプピワ","ピペワスワk7k7ロセロポプ"
530 DATA "ポヌペププk7k7ピピポヌペ","ヌプワロペロワポワロピヌ"
540 DATA "ピポピポヅロワヂペププペプ","ロプピプスロワセピプピワ"
550 DATA "ピポワペダロワゾポロポプ","ポk7k7k7ペロワポk7k7k7ペ"
560 'm6
570 FORY=Y TO238STEP2:X=X+SGN(112-X):POKE&H4008,15,1,255-Y,8:SPRITE0,X,Y:NEXT:FO
RI=1TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:CAN0:FORY=Y TO0STEP-4:PAUSE1:SPRITE0,X,Y:CALL&H6FD5:PO
KE&H400C,15,15,Y*2/31,15:NEXT:X=112YY=300:X=112
580 FORY=254TO202STEP-2:SPRITE0.X,Y:CALL&H6FD5:PAUSE1:NEXT:DEFMOVE(7)=SPRITE(0,0
,0,0):DEFSPRITE7,(0,1,0,0,0)="©x-ファ":RETURN
590 'm6
600 FORI=2TOK:DEFSPRITEI,(C,1,0,0,1)=MID$(K$,(I-2)*4+1,4):NEXT:X1=RND(200)+16Y1=
0RETURN
610 'm6
620 I=RND(Z):IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(10,RND(3)+4,RND(2)+1,116-Y1/2,0,1):POS
ITIONI,X1,Y1:MOVEI:POKE&H4004,143,201,128,8
630 GOSUB80:SPRITE0,X,Y:IFY1>216THEN70
640 SPRITE7:IFABS(XX-X1)<24IFABS(YY-Y1)<24LF=LF-1POKE&H4000,129,128,16,8:SPRITE1
:YY=300
650 IFLF<1IFP<>7POKE&H400C,15,15,8,8:SC=SC+T:SPRITE7,X1,Y1:GOTO70
660 IFLF<1THEN390
670 POSITION7,X,Y:IFCRASH(7)>-1ORABS(X-X1)<24ANDABS(Y-Y1)<16THEN790
680 ONP GOTO150,180,240,280,130,130,340
690 'm6ZOONクリアm6
700 PAUSE50:FORI=0TO7:CANI:SPRITEI:NEXT:SPRITEON:VIEW:POKE&H4000,164,143,1,15:LO
CATE7,9PRINT"ZOON m6"CHR$(64+Z)"m6 CLEAR!":PAUSE50:LOCATE7,12PRINT"BONUS"(Z*50)"
00":PAUSE50
710 LOCATE7,15PRINT"SCORE"SC"00":PAUSE50:FORSC=SC TOSC+(Z*50)STEP5:LOCATE12,15PR
INTSC"00":POKE&H4008,8,8,64,8:NEXT:LOCATE5,18PRINT"LET'S GO m6"CHR$(65+Z)"m6 ZOO
N!":PAUSE200:VIEW:GOSUB560:SC=SC-1GOTO60
720 'm6ガメンナオス!m6
730 PALETB&H1,15,15,15,15:SCREEN1:FORI=6TO18:LOCATE6,I:PRINT"                ":NEXT:
FORI=0TO10:LOCATE7+RND(11),6+RND(11):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:SCREEN0:CGEN2:VI
EW:FORI=0TO1:PALETB I,15,55,33,17:NEXT:RETURN
740 'm6 STAR! m6
750 FORI=0TO204STEP4:POKE&H230+I,RND(255),232,RND(4),RND(232):NEXT:RETURN
760 'm6THE ENDm6
770 GOSUB560:LOCATE10,10PRINT"THE END...":LOCATE9,12PRINT"PUSH START!!":FORI=3TO
7:DEFSPRITEI,(RND(4),1,0,0,1)="ポペピプ":SPRITEI,RND(200)+16,RND(255):NEXT:FORI=
0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(9,5,1,1,0,RND(4)):POSITIONI,RND(255),RND(255):MOVEI:NEXT
780 X=X+SGN(RND(200)+16-X)*4SPRITE0,X,Y:CALL&H6FBE:IFSTRIG(0)<>1THEN780
790 'm6
800 FORO=0TO99:I=RND(8):DEFMOVE(I)=SPRITE(10,RND(8)+1,1,32,0,RND(4)):POSITIONI,X
,Y:POKE&H400C,15,15,12+RND(4),15:MOVEI:NEXT:FORO=0TO7:CANO:SPRITEO:NEXT:GOSUB720
:IFSC>HI HI=SC
810 GOTO10
```

★宝船，かまくら，つくし，てんとう虫，ちょうちょ，かたつむり，熱帯魚，げんごろう，花，そして，すずむし，と言えば何でしょう。(山口県萩市・**田村聡修15才**)……**【影：なんだろなったらなんだろなっと。】**

シンプルなスゴロク・ゲーム

スゴロク



鈴木　淳

内　容

すごろくですが，ルールが少し変わっています。

使いかた・遊びかた

RUNしてからしばらくするとタイトルがでるのでゲームをする人数と名前を入れてください。

ゲーム・スタートすると画面の右上に名前が表示されます。赤くなっているのはサイコロを振る順番で●は1回休みだと言うことを意味しています。

まず，1番目の人がサイコロを振り，でた目だけ進みます。そこでその下にあるカードをめくり，カードの指示に従ってコマを動かします(**第1図**)。終わったらつぎの人の番です。

これを繰り返し，1番先にゴールまで行った人が勝ちです。

それから，コマとコマが重なったらかけっこになり，負けるとサイコロの数だけもどされます。

操作方法

サイコロを回したり止めたりするのは，すべてスペース・キーで行ないます。

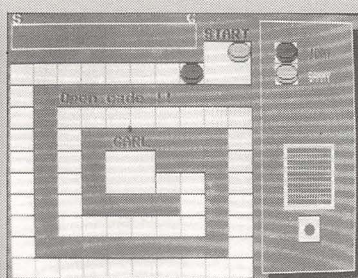
カード	意味
⇔	他のコマと場所が変わります
←	サイコロを振ってでた数だけ進む
→	サイコロを振ってでた数だけもどる
⊖	1回休み
(空白)	なんにもなし

《第1図》カードの種類

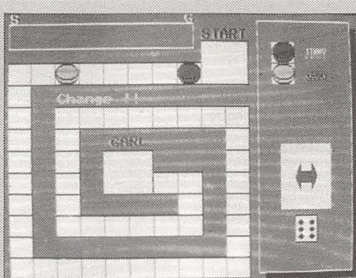
かけっこになると人が2人表示され「Let's go」とでます。ここでスペース・キーを押すとスタートです。あとから重なったほうの人はZキーで上の人を，重なられた人はQキーで下の人をそれぞれ動かし，先にSからGまで行ったほうが勝ちです。負けるとサイコロの分だけもどされます。

《第1表》主な変数

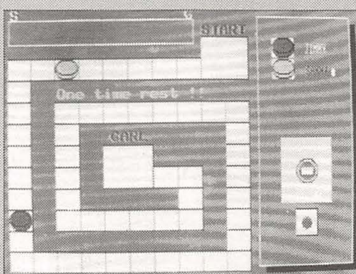
変数	内容
MA	人数
MB	ゴールに着いた人の数
NA$(n)	n番の人の名前
G(n)	n番の人がゴールに着いているか 0のとき着いてない 1のとき着いている
H(n)	n番の人の進んだ数
GO(n)	n番の人の順位
D(n)	1回休みかどうか 0のとき普通 1のとき1回休み



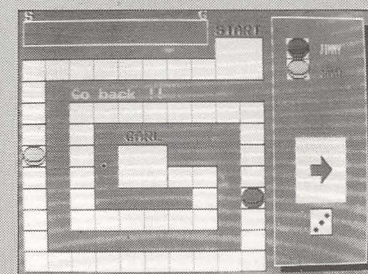
▲《写真1》まずサイコロを振り，でた目だけ進みましょう



◀《写真2》カードを引き指示に従おう。これは入れ替わり



▶《写真3》でた!!すごろくにはかかせない1回休み



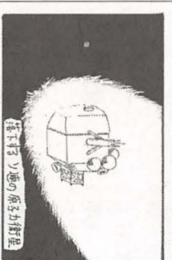
▼《写真4》さあ!!ゲームも大ずめ。どちらが勝つのか？

★影さんて，よく見るとブラックベラボーによく似ていると思う。ついでにDr.は，爆田博士!!どうです？（神奈川県横須賀市・**ベータ．K16才**）…【**Dr.D：どうせ私には，爆発するような髪の毛はないですよーだ!!**】

CHECKER FLAG

編：なつかしいスゴロクですよ!!
Dr.D：スゴロクならば，初心者でも簡単に作ることができるじゃろう。キャラや画面などにそんなに気を使わなくてもいいし，複雑な判定もいらないし，割合楽に組めるはずじゃ
編：しかし，このプログラムは，やたら長いですよ。
Dr.D：たしかにそうじゃな。一つにまとめられるものが多いゾ!! このムダが長くなった原因じゃ！





評…危ない!!（編）

by スカイバード

スゴロクのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0:CLS:SCREEN 7,0
20 FOR Z=1 TO 4:H(Z)=0:G(Z)=0:O(Z)=0:C(Z)=0:NEXT:DIM I%(624)
30 MA=4:MB=0:SI=0:I=104:J=149:K=54:PLAY "V15T255O5"
40 DIM A%(I),B%(I),C%(I),D%(I),S1%(J),S2%(J),S3%(J),S4%(J),S5%(J),S6%(J),H1%(J)
50 DIM XA(K),XB(K),XC(K),XD(K),YA(K),YB(K),YC(K),YD(K),H2%(J),H3%(J),H4%(J)
60 GOSUB 1230:GOSUB 1960:GOSUB 920
70 ' ------------------------------------------------
80 FOR I=1 TO MA:IF G(I)=1 THEN 160
90 IF D(I)=1 THEN LOCATE 73,I*2+1:PRINT " ";:D(I)=0:GOTO 160
100 PLAY "C4E4G4":FOR J=0 TO 10:NEXT J:C=2:ME=1:R=I
110 GOSUB 210:GOSUB 230:GOSUB 180:GOSUB 400:GOSUB 250:GOSUB 680
120 IF G(I)=1 THEN 160 ELSE GOSUB 700
130 ME=2:GOSUB 180:GOSUB 220:M=INT(RND(1)*10+1)
140 IF M>4 THEN FOR J=0 TO 1000:NEXT J:GOTO 160 ELSE ON M GOSUB 440,560,600,640
150 IF G(I)<>1 THEN GOSUB 700
160 L=0:C=7:GOSUB 210:NEXT I:GOTO 80
170 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
180 BEEP 1:FOR J=0 TO 3:SYMBOL(100+J,55),ME$(ME),2,1,I+1:BEEP 0:NEXTJ:GOSUB 200
190 LINE(100,55)-(100+LEN(ME$(ME))*16,63),PRESET,,BF:RETURN
200 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN RETURN ELSE 200
210 LOCATE 67,I*2+1:COLOR C:PRINT NA$(I):RETURN
220 LINE(490,90)-(580,135),PSET,7,BF:RETURN
230 PUT@A(495,92)-(575,132),I%,PSET:RETURN
240 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
250 J=1
260 PLAY "C16G16":FOR Q=0 TO 5:NEXT Q
270 ON I GOSUB 1850,1860,1870,1880
280 H(I)=H(I)+1
290 ON I GOSUB 1810,1820,1830,1840
300 IF H(I)=54 THEN G(I)=1:MB=MB+1:O(MB)=I:IF MB=MA-1 THEN 850 ELSE RETURN
310 J=J+1:IF J>SI THEN RETURN ELSE 260
320 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
330 J=SI
340 PLAY "C16G16":FOR Q=0 TO 5:NEXT Q
350 ON I GOSUB 1850,1860,1870,1880
360 H(I)=H(I)-1:IF H(I)<0 THEN H(I)=0:RETURN
370 ON I GOSUB 1810,1820,1830,1840
380 J=J-1:IF J<1 THEN RETURN ELSE 340
390 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
400 J=INT(RND(1)*6+1)
410 PLAY "C64":ON J GOSUB 1890,1900,1910,1920,1930,1940
420 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN SI=J:RETURN ELSE 400
430 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
440 PUT@A(516,103)-(555,122),H1%,PSET
450 ME=6:GOSUB 180:GOSUB 220:GOSUB 230
460 P=INT(RND(1)*MA+1):IF P=I OR G(P)=1 THEN 460
470 PLAY "C4D4":FOR J=0 TO 10
480 ON I GOSUB 1810,1820,1830,1840:ON I GOSUB 1850,1860,1870,1880
490 ON P GOSUB 1810,1820,1830,1840:ON P GOSUB 1850,1860,1870,1880
500 NEXT J
510 SWAP H(I),H(P)
520 ON I GOSUB 1810,1820,1830,1840
530 ON P GOSUB 1810,1820,1830,1840
540 RETURN
550 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
560 PUT@A(516,103)-(555,122),H2%,PSET
570 PLAY "C4E4G4O6C1O5":FOR Q=0 TO 800:NEXT Q
580 ME=4:GOSUB 180:GOSUB 400:GOSUB 250:GOSUB680:RETURN
590 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
600 PUT@A(516,103)-(555,122),H3%,PSET
610 PLAY "C4O4B4O5C4O4B05C4O4B4G1O5":FOR Q=0 TO 1000:NEXT Q
620 ME=5:GOSUB 180:GOSUB 400:GOSUB 330:GOSUB680:RETURN
630 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
640 PUT@A(516,103)-(555,122),H4%,PSET
```

```
650 PLAY"C8E8G8A2":LOCATE 73,I*2+1:COLOR 7:PRINT "●"
660 ME=3:GOSUB 180:GOSUB 220:GOSUB 230:D(I)=1:RETURN
670 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
680 FOR J=1 TO MA:ON J GOSUB 1810,1820,1830,1840:NEXT J:RETURN
690 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
700 FOR J=1 TO MA:IF H(I)=H(J) AND I<>J AND H(I)<>0 AND G(J)<>1 THEN L=J
710 NEXT J:IF L=0 THEN I=R:RETURN
720 X=2:X1=2:PLAY "C4D4E4"
730 GOSUB 810:GOSUB 820:ME=7:GOSUB 180
740 K$=INKEY$:IF K$="Z" OR K$="z" OR K$="ッ" THEN GOSUB 830:X=X+1:IF X>40 THEN GO
SUB 840:GOTO 770 ELSE GOSUB 810
750 IF K$="0" THEN GOSUB 840:X1=X1+1:IF X1>40 THEN GOSUB 830:GOTO 780 ELSE GOSUB
 820
760 GOTO 740
770 FOR J=0 TO 3:SYMBOL(100+J,55),NA$(I)+" is win !!",2,1,I+1:NEXTJ:I=L:GOTO790
780 FOR J=0 TO 3:SYMBOL(100+J,55),NA$(L)+" is win !!",2,1,L+1:NEXTJ
790 FOR J=0 TO 1000:NEXT J:LINE(100,55)-(340,63),PRESET,,BF
800 ME=5:GOSUB 180:GOSUB 400:GOSUB 330:GOSUB 680:L=0:GOTO 700
810 BEEP 1:LOCATE X ,1:COLOR 2:PRINT "人":BEEP 0:RETURN
820 BEEP 1:LOCATE X1,2:COLOR 7:PRINT "人":BEEP 0:RETURN
830 LOCATE X ,1 :PRINT " ":RETURN
840 LOCATE X1,2 :PRINT " ":RETURN
850 ' ------------------------------------------------
860 COLOR 7,0:CLS:PLAY "C4B2.A2D4G1"
870 FOR I=1 TO MA-1:SYMBOL(200,30+20*I),"No. "+STR$(I)+" "+NA$(O(I)),2,2,7:NEXT
880 I=0:FOR J=1 TO MA:I=I+J:NEXT:FOR J=1 TO MA-1:I=I-O(J):NEXT
890 SYMBOL(200,50+20*MA),"LAST "+NA$(I),2,2,7
900 END
910 ' ------------------------------------------------
920 COLOR 7,1:CLS:WIDTH 80,25
930 LINE(460,10)-(630,185),PSET,0,BF
940 LINE(450, 5)-(620,180),PSET,1,BF:LINE(450, 5)-(620,180),PSET,7,B
950 LINE(349,19)-(432, 49),PSET,7,BF:LINE(349,19)-(432, 49),PSET,0,B
960 LINE(180,94)-(264,124),PSET,7,BF:LINE(180,94)-(264,124),PSET,0,B
970 RESTORE 1160:FOR I=1 TO 53:READ A,B
980 XA(I)=A:XB(I)=A:XC(I)=A:XD(I)=A:YA(I)=B:YB(I)=B:YC(I)=B:YD(I)=B
990 GOSUB 1140:NEXT
1000 XA(0)=11:XB(0)=11:XC(0)=11:XD(0)=11:YA(0)=0:YB(0)=1:YC(0)=2:YD(0)=3
1010 FOR I=1 TO MA:ON I GOSUB 1810,1820,1830,1840:NEXT
1020 XA(0)=8:XB(0)=9:XC(0)=8:XD(0)=9:YA(0)=0:YB(0)=0:YC(0)=1:YD(0)=1
1030 FOR I=1 TO MA:ON I GOSUB 1810,1820,1830,1840:NEXT
1040 XA(54)=4:XB(54)=5:XC(54)=4:XD(54)=5:YA(54)=5:YB(54)=5:YC(54)=6:YD(54)=6
1050 FOR I=1 TO MA :LOCATE 67,I*2+1:COLOR 7:PRINT NA$(I):NEXT
```

★僕は思う。なぜつぐ美さんは青い髪をしているのだろうか？そーして，つぐみさんは，元スケ番だったのではないかと言う結論に達した。(富山県高岡市・**ただの男14才**)……【**つぐ美**：青い実を食べたからかなー？】

```
1060 GOSUB 1890:GOSUB 220:GOSUB 230
1070 RESTORE 1200
1080 FOR I=1 TO 7:READ A$:ME$(I)=A$:NEXT
1090 LINE(15,7)-(336,24),PSET,7,B
1100 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(16+I,0),"S",2,1,6:SYMBOL(320+I,0),"G",2,1,6
1110 SYMBOL(347+I,11),"START",2,1,2:SYMBOL(190+I,85),"GARL",2,1,2:NEXT
1120 RETURN
1130 ' ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
1140 LINE(XB(I)*42+13,YB(I)*15+19)-(XB(I)*42+55,YB(I)*15+34),PSET,7,BF
1150 LINE(XA(I)*42+13,YA(I)*15+19)-(XA(I)*42+55,YA(I)*15+34),PSET,0,B :RETURN
1160 DATA 7,1,6,1,5,1,4,1,3,1,2,1,1,1,0,1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0,7,0,8,0,9,0,10
1170 DATA 1,10,2,10,3,10,4,10,5,10,6,10,7,10,8,10,9,10,9,9,9,8,9,7,9,6,9,5,9,4
1180 DATA 9,3,8,3,7,3,6,3,5,3,4,3,3,3,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,2,8,3,8,4,8,5,8,6,8
1190 DATA 7,8,7,7,7,6,6,6,5,6
1200 DATA Push space key !!,Open cade !!
1210 DATA One time rest !!,Advance !!,Go back !!,Change !!,Let's go !!
1220 ' ------------------------------------------------------------
1230 GOSUB 1800
1240 LINE(100,105)-(100,108),PSET,0:LINE(139,105)-(139,108),PSET,0
1250 CIRCLE(120,105),20,0,.3:CIRCLE(120,108),20,0,.3,0,.5
1260 FOR I=1 TO 4
1270 PAINT(120,105),I+1,0:PAINT(120,112),I+1,0:PSET(101,106,I+1)
1280 ON I GOSUB 1600,1610,1620,1630
1290 NEXT
1300 FOR I=1 TO 6
1310 GOSUB 1800:LINE(100,100)-(139,119),PSET,0,B
1320 ON I GOSUB 1640,1660,1680,1700,1720,1740
1330 NEXT
1340 GOSUB 1800
1350 CONNECT(100,109)-(109,119)-(109,113)-(129,113)-(129,119)-(139,109),0
1360 CONNECT(100,109)-(109,100)-(109,106)-(129,106)-(129,100)-(139,109),0
1370 PAINT(101,109),2,0
1380 GET@A(100,100)-(139,119),H1%,G
1390 GOSUB 1800
1400 CONNECT(100,109)-(119,119)-(119,113)-(139,113)-(139,106),0
1410 CONNECT(100,109)-(119,100)-(119,106)-(139,106),0
1420 PAINT(105,109),2,0
1430 GET@A(100,100)-(139,119),H2%,G
1440 GOSUB 1800
1450 CONNECT(139,109)-(119,100)-(119,106)-(100,106)-(100,113),0
1460 CONNECT(139,109)-(119,119)-(119,113)-(100,113),0
1470 PAINT(135,109),2,0
1480 GET@A(100,100)-(139,119),H3%,G
1490 GOSUB 1800
1500 CIRCLE(120,110),21,2,,,,F:CIRCLE(120,110),18,7,,,,F
1510 CIRCLE(120,110),16,2,,,,F
1520 LINE(110,108)-(130,112),PSET,7,BF
1530 GET@A(100,100)-(139,119),H4%,G
1540 LINE(100,100)-(180,140),PSET,2,BF:LINE(100,100)-(180,140),PSET,6,B
1550 FOR I=100 TO 180 STEP 5:LINE(I,100)-(I,140),PSET,6:NEXT
1560 FOR I=100 TO 140 STEP 4:LINE(100,I)-(180,I),PSET,6:NEXT
1570 GET@A(100,100)-(180,140),I%,G
1580 RETURN
1590 ' ------------------------------------------------------------
1600 GET@A(100,100)-(139,113),A%,G:RETURN
1610 GET@A(100,100)-(139,113),B%,G:RETURN
1620 GET@A(100,100)-(139,113),C%,G:RETURN
1630 GET@A(100,100)-(139,113),D%,G:RETURN
1640 CIRCLE(120,110),10,2,,,,F
1650 GET@A(100,100)-(139,119),S1%,G:RETURN
1660 GOSUB 1760
1670 GET@A(100,100)-(139,119),S2%,G:RETURN
1680 GOSUB 1760:GOSUB 1770
1690 GET@A(100,100)-(139,119),S3%,G:RETURN
1700 GOSUB 1760:GOSUB 1780
1710 GET@A(100,100)-(139,119),S4%,G:RETURN
1720 GOSUB 1760:GOSUB 1770:GOSUB 1780
1730 GET@A(100,100)-(139,119),S5%,G:RETURN
1740 GOSUB 1760:GOSUB 1780:GOSUB 1790
1750 GET@A(100,100)-(139,119),S6%,G:RETURN
1760 CIRCLE(110,115), 5,0,,,,F:CIRCLE(130,105), 5,0,,,,F:RETURN
1770 CIRCLE(120,110), 5,0,,,,F:RETURN
1780 CIRCLE(110,105), 5,0,,,,F:CIRCLE(130,115), 5,0,,,,F:RETURN
1790 CIRCLE(110,110), 5,0,,,,F:CIRCLE(130,110), 5,0,,,,F:RETURN
1800 LINE(100,100)-(139,119),PSET,7,BF:RETURN
1810 PUT@A(XA(H(1))*42+14,YA(H(1))*15+20)-(XA(H(1))*42+53,YA(H(1))*15+33),A%,PSE
T:RETURN
1820 PUT@A(XB(H(2))*42+14,YB(H(2))*15+20)-(XB(H(2))*42+53,YB(H(2))*15+33),B%,PSE
T:RETURN
1830 PUT@A(XC(H(3))*42+14,YC(H(3))*15+20)-(XC(H(3))*42+53,YC(H(3))*15+33),C%,PSE
T:RETURN
1840 PUT@A(XD(H(4))*42+14,YD(H(4))*15+20)-(XD(H(4))*42+53,YD(H(4))*15+33),D%,PSE
T:RETURN
1850 LINE(XA(H(1))*42+14,YA(H(1))*15+20)-(XA(H(1))*42+53,YA(H(1))*15+33),PSET,7,
BF:RETURN
1860 LINE(XB(H(2))*42+14,YB(H(2))*15+20)-(XB(H(2))*42+53,YB(H(2))*15+33),PSET,7,
BF:RETURN
1870 LINE(XC(H(3))*42+14,YC(H(3))*15+20)-(XC(H(3))*42+53,YC(H(3))*15+33),PSET,7,
BF:RETURN
1880 LINE(XD(H(4))*42+14,YD(H(4))*15+20)-(XD(H(4))*42+53,YD(H(4))*15+33),PSET,7,
BF:RETURN
1890 PUT@A(515,140)-(554,159),S1%,PSET:RETURN
1900 PUT@A(515,140)-(554,159),S2%,PSET:RETURN
1910 PUT@A(515,140)-(554,159),S3%,PSET:RETURN
1920 PUT@A(515,140)-(554,159),S4%,PSET:RETURN
1930 PUT@A(515,140)-(554,159),S5%,PSET:RETURN
1940 PUT@A(515,140)-(554,159),S6%,PSET:RETURN
1950 ' ------------------------------------------------------------
1960 COLOR 7,4:CLS:LINE(50,25)-(590,60),PSET,7,BF
1970 FOR I=0 TO 10 STEP 5:SYMBOL(65+I,32),"◢ ｽｺﾞﾛｸ ◣",7,3,1:NEXT
1980 FOR I=0 TO 10 STEP 5:SYMBOL(60+I,30),"◢ ｽｺﾞﾛｸ ◣",7,3,6:NEXT
1990 LINE(50,25)-(590,60),PSET,0,B:LINE(45,23)-(595,62),PSET,0,B
2000 PAINT(46,24),2,0:SCREEN 7,7
2010 LOCATE 5,10:COLOR 0:INPUT "HOW MANY PLAYERS (2-4)";MA
2020 IF MA>4 OR MA<2 THEN 2010
2030 FOR I=1 TO MA
2040 LOCATE 4,13:COLOR I-1:PRINT I;"PLAYER NAME (5ﾓｼﾞ ﾏﾃﾞ)";:INPUT NA$(I)
2050 IF LEN(NA$(I))>5 OR LEN(NA$(I))<1 THEN 2040 ELSE NEXT
2060 PLAY "C4E4G4O6C4O5B4A4G4"
2070 FOR K=0 TO 5:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:COLOR=(I,J):NEXT J,I,K
2080 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
2090 RETURN
2100 ' :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::: ｼﾏｯﾁｮｸﾝ ﾋﾟｰｽ
```

評…なるほど(影)

by まこぶ

★ドラエモンの歌のふしでどうぞ！あったまぐちゃぐ～ちゃ，体めちゃめちゃ，そーれがどうした，ぼくどざえもん。(北海道札幌市・**小泉行弘15才**)…**【編**：明るくこの歌が歌えるキミは，影さんと仲良しになれるでしょう。**】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

アダムとイブは今…

EVE & ADAM STORY

(イヴ アンド アダム ストーリー)



岩原　裕二

イヴとアダムは結婚を誓いあった仲でした。ある日，アダムはイヴと一緒にきれいなお花ばたけに行きました。そのお花ばたけは森の奥のくちはてた古城の裏に広がっていました。イヴは楽しそうにお花を摘んだり小鳥たちとお話しをしていました。それはアダムにとって，とてもほほえましい光景でした。アダムは幸せにつつまれながら，木陰の中でうとうとと眠りかけていました。すると，「あっ，待って」と言ってキツネリスを追いかけるイヴの姿が見えました。そしてそのまま古城の中へと入って行ってしまいました。アダムはうつろな目でそれを見送ったあと眠ってしまいました。

…すこしたって空が山吹色に染まるころ，アダムは『ハッ！』として飛び起き，この古城の噂を思いだしました。“あの古城はな，夜になると死にきれなかった者が怨霊となって蘇るそうだ。”…『しまった！』アダムはあわてて城に入って行きました。『無事でいてくれ，イヴ!!』

使いかた・遊びかた

わかると思うが，このゲームの目的はイヴを助けだすことです。[2]，[4]，[6]，[8]キーでアダムを操り，敵を倒すときは体当たりをしてください。3回の攻撃で死にますが，POWを取るとそのぶんだけ少ない回数で倒せます。それとタイムについてですが，これはやればわかるでしょう(無責任な男)。あと，スコアが1,000になるとボーナスとしてある程度生命力が回復します。それから，イヴを助けたらスタート・ポイントにもどってみてください。エンディングがあるから。

最後に

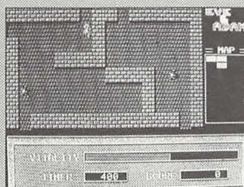
このゲームは実は内容が少ないと思っている。なぜかと言うとベーマガに投稿するために，かなりけずっているからです。しかし，初心者のFMユーザー諸君には，ぜひとも入力してほしい。このプログラムを踏み台として，すぐれたゲームを作ってほしいのだ(などと言ってそれほどの価値がないかもしれない)。ま，がんばってくれたまえ。ワッハッハッ。

《第1表》変数表

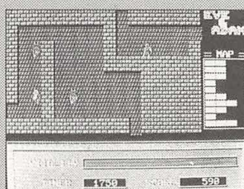
MA(,)	1画面分のMAPを表す
X, Y(W, Q)	アダムの座標(過去の)
XX, YY	全体MAPの現在位置
ST%	アダムの力
SC	スコア
TI%	敵の種類
TX%, TY%	敵の座標
MP(,)	全体のMAPを表す
XI, YI(,)	イヴの座標(過去の)
HI%	アダムの生命力
SAV%	イヴを助けたか否か
TE	残りタイム
TH%	敵の生命力
PP%, QQ%	敵の座標の増分値



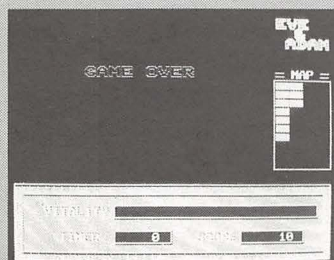
▲《写真1》ここがスタート・ポイント。EVEをつれてここに帰ってくる



◀《写真2》一度通ったマップは右のMAPに表示される。ここはいいゾ!!



◀《写真3》マップのつながりかたはけっこう複雑。行き止まりまである



▼《写真4》バイタリティがすべてなくなるとゲーム・オーバーだ

CHECKER FLAG

編：画面のきれいなRPGですね。

Dr.D：そうじゃな。キャラクターやマップ画面などは，なかなか味をだしておるゾ!!

影：しかし，描画が遅すぎるんじゃないですか？行き止まりだったのですぐもどったりしているとあまりにも遅くてイライラしてしまいます。

Dr.D：画面切り換えの利点をまったく生かしていないのお。

★私の友人は，ゲームをやろうとして，椅子にすわろうとして，ゲーセンの椅子を破壊しまくった強者です。(青森市・鈴木康伸16才)……【影：もっもしやその友達と言うのは，体重○○○kgの小錦のような人では？】

```
10 '■■■■||||||■■■■■||||||||■■■■    EVE & ADAM    ■■■■|||||||■■■■■■|||||||■■■■
20 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:GOSUB 2160:GOSUB 1350:WIDTH 40,25
30 GOSUB 750:GOSUB 180:GOSUB 190:GOSUB 220:GOSUB 900
40 PLAY"T135V12L64","T135V13","T135V10":INTERVAL ON
50 GOSUB 1200:IF SAV%=1 THEN GOSUB 1220
60 MA(X,Y)=10:IF SAV%=1 THEN MA(XI,YI)=11
70 GOSUB 400:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 60 ELSE W=X:Q=Y:WI=XI:QI=YI
80 O=(A$="4")-(A$="6"):L=(A$="8")-(A$="2")
90 IF O=0 AND L=0 THEN 50 ELSE X=X+O:Y=Y+L
100 IF X<0 THEN GOSUB 160:XX=XX-1:X=15:XI=15:WI=15:GOSUB 900:GOTO 40
110 IF X>15 THEN GOSUB 160:XX=XX+1:X=0:XI=0:WI=0:GOSUB 900:GOTO 40
120 IF Y<0 THEN GOSUB 160:YY=YY-1:Y=7:YI=7:QI=7:GOSUB 900:GOTO 40
130 IF Y>7 THEN GOSUB 160:YY=YY+1:Y=0:YI=0:YI=0:GOSUB 900:GOTO 40
140 IF MA(X,Y)=0 THEN XI=W:YI=Q ELSE PLAY"O4C":GOSUB 230:X=W:Y=Q
150 GOSUB 1210:IF SAV%=1 THEN GOSUB 1230:GOTO 50 ELSE 50
160 LINE(523+XX*29,52+YY*7)-(549+XX*29,57+YY*7),PSET,7,BF:RETURN
170 '■■■■||| STATUS |||■■■■
180 IF HI%<1 THEN INTERVAL OFF:HI%=0:LINE(204,155)-(609,162),PSET,0,BF:FOR I=0 T
O 3000:NEXT:GOTO 2200 ELSE 200
190 INTERVAL OFF:PLAY"O7C":LOCATE 30,22:PRINTUSING"#####";SC:INTERVAL ON:RETURN
200 LINE(204,155)-(609,162),PSET,0,BF
210 LINE(205,155)-(205+(HI%¥5),162),PSET,2,BF:RETURN
220 LOCATE 14,22:PRINTUSING"####";TE:RETURN
230 '■■■■||| GET or HIT or MISS |||■■■■
240 IF MA(X,Y)=1 OR MA(X,Y)=11 THEN RETURN ELSE IF MA(X,Y)=2 OR MA(X,Y)=3 OR MA(
X,Y)=7 THEN 320
250 IF MA(X,Y)>3 AND MA(X,Y)<7 THEN I=MA(X,Y)-3:PLAY"O3CDC" ELSE RETURN
260 GOSUB 310:TH%(I)=TH%(I)-ST%:GOSUB 310:IF TH%(I)>0 THEN RETURN ELSE TI%(I)=0:
S=INT(RND(1)*12):SC=SC+10:GOSUB 190:GOSUB 300
270 IF S<7 THEN GOSUB 1300:MA(X,Y)=2:RETURN
280 IF S<10 THEN GOSUB 1310:MA(X,Y)=3:RETURN
290 IF S=11 THEN GOSUB 1320:MA(X,Y)=7:RETURN ELSE MA(X,Y)=0:RETURN
300 PUT@A(TX%(I)*32+4,TY%(I)*16+2)-(TX%(I)*32+31,TY%(I)*16+15),G%,PSET:RETURN
310 LINE(X*32+4,Y*16+2)-(X*32+31,Y*16+15),XOR,7,BF:RETURN
320 '■■■■||| GET TREASURE BOX |||■■■■
330 PUT@A(X*32+4,Y*16+2)-(X*32+31,Y*16+15),G%,PSET
340 IF MA(X,Y)=2 THEN 380 ELSE IF MA(X,Y)=3 THEN 350 ELSE 370
350 IF HI%+200>2000 THEN D=2000-HI% ELSE D=200
360 INTERVAL OFF:FOR I=0 TO D¥4:PLAY"O6D64R64":HI%=HI%+4:GOSUB 210:NEXT:INTERVAL
 ON:GOTO 390
370 ST%=ST%+1:IF ST%>3 THEN ST%=3:SC%=SC%+50:GOSUB 190:GOTO 390 ELSE 390
380 SC=SC+40:IF SC>SM THEN SM=SM*2:GOSUB 190:GOTO 350
390 MA(X,Y)=0:GOSUB 190:RETURN
400 '■■■■||||||■■■■■||||||||■■■■    ENEMY TURN    ■■■■|||||||■■■■■■|||||||■■■■
410 IF TI%=0 THEN RETURN ELSE FOR I=1 TO TKZ
420 ON TI%(I) GOTO 430,460,540,690:NEXT:RETURN
430 '■■■■||| DRAGON SPIT |||■■■■
440 IF MA(TX%(I),TY%(I)+QQ%(I))<>0 OR TY%(I)+QQ%(I)<1 OR TY%(I)+QQ%(I)>6 THEN GO
SUB 650:PLAY"O2F":QQ%(I)=QQ%(I)*-1:NEXT:RETURN
450 TW%(I)=TX%(I):TQ%(I)=TY%(I):TY%(I)=TY%(I)+QQ%(I):MA(TW%(I),TQ%(I))=0:GOSUB 1
330:MA(TX%(I),TY%(I))=3+I:GOSUB 1260:NEXT:RETURN
460 '■■■■||| LABYLINTH RANA |||■■■■
470 IF MA(TX%(I)+PP%(I),TY%(I)+QQ%(I))<>0 THEN GOSUB 650:TW%(I)=TX%(I):TQ%(I)=TY
%(I):PP%(I)=0:QQ%(I)=0:PLAY"O3D":GOTO 490
480 TW%(I)=TX%(I):TQ%(I)=TY%(I):TX%(I)=TX%(I)+PP%(I):TY%(I)=TY%(I)+QQ%(I)
490 IF TX%(I)<X THEN PP%(I)=1
500 IF TX%(I)>X THEN PP%(I)=-1
510 IF TY%(I)>Y THEN QQ%(I)=-1
520 IF TY%(I)<Y THEN QQ%(I)=1
530 MA(TW%(I),TQ%(I))=0:GOSUB 1330:MA(TX%(I),TY%(I))=3+I:GOSUB 1270:NEXT:RETURN
540 '■■■■||| TUNDER BLED |||■■■■
550 IF MA(TX%(I)+PP%(I),TY%(I)+QQ%(I))<>0 THEN GOSUB 650:GOTO 570 ELSE IF TX%(I)
+PP%(I)<1 OR TY%(I)+QQ%(I)<1 OR TX%(I)+PP%(I)>14 OR TY%(I)+QQ%(I)>6 THEN 570
560 TW%(I)=TX%(I):TQ%(I)=TY%(I):TX%(I)=TX%(I)+PP%(I):TY%(I)=TY%(I)+QQ%(I):MA(TW%
(I),TQ%(I))=0:GOSUB 1330:MA(TX%(I),TY%(I))=3+I:GOSUB 1280:NEXT:RETURN
570 IF MA(TX%(I)+PP%(I),TY%(I))<>0 THEN PLAY"O2F":PP%(I)=PP%(I)*-1:NEXT:RETURN
580 IF MA(TX%(I),TY%(I)+QQ%(I))<>0 THEN PLAY"O2F":QQ%(I)=QQ%(I)*-1:NEXT:RETURN
590 PLAY"O2B":PP%(I)=PP%(I)*-1:QQ%(I)=QQ%(I)*-1:NEXT:RETURN
600 '■■■■||| OTHER |||■■■■
610 TW%(I)=TX%(I):TQ%(I)=TY%(I):ON TI%(I)GOSUB 1260,1270,1280:RETURN
620 GOSUB 1330:ON TI%(I) GOSUB 1260,1270,1280,1290:RETURN
630 PLAY "",PA$(TM),"O2V13A8.":TM=TM+1:TE=TE-50:IF TM=10 THEN TM=0
640 GOSUB 220:IF TE<1 THEN TE=2050:HI%=HI%-200:GOSUB 180:RETURN ELSE RETURN
650 '■■■■||| DAMEGE |||■■■■
660 IF MA(TX%(I)+PP%(I),TY%(I)+QQ%(I))<>10 THEN RETURN ELSE GOSUB 680
670 PLAY"O4EC":HI%=HI%-100:GOSUB 180:GOSUB 680:RETURN
680 LINE(X*32+4,Y*16+2)-(X*32+31,Y*16+15),XOR,7,BF:RETURN
690 '■■■■||| EVE |||■■■■
700 IF SAV%=1 THEN NEXT:RETURN ELSE MA(TX%(I),TY%(I))=11:GOSUB 1290
710 IF MA(TX%(I),TY%(I)+1)<>10 THEN NEXT:RETURN ELSE WI=TX%(I):QI=TY%(I)
720 INTERVAL OFF:LINE(115,9)-(410,33),PSET,0,BF:LINE(117,10)-(408,32),PSET,7,B:F
OR J=0 TO 500:NEXT
730 SYMBOL(148,13),"Thank you ADAM.",2,1,7:SYMBOL(132,23),"Let's hurry! EVE!",2,
1,7:SAV%=1:XI=TX%(I):YI=TY%(I)
740 WI=TW%(I):QI=TQ%(I):PLAY"O6C16D16E16F16G4":INTERVAL ON:NEXT:RETURN
750 '■■■■||| SCREEN |||■■■■
760 LINE(0,17)-(39,25),"8",5,B
770 LINE(0,136)-(640,200),XOR,3,BF:LINE(16,144)-(624,192),PSET,1,BF
780 FOR I=0 TO 79:FOR J=0 TO 7:SYMBOL(I*8,136+J*8),CHR$(&HFE),1,1,4:NEXT:NEXT
790 LINE(1,137)-(640,200),PSET,0,B:LINE(17,145)-(625,193),PSET,0,B
800 LINE(0,136)-(640,200),PSET,7,B:LINE(16,144)-(624,192),PSET,7,B
810 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(60+I,155),"VITALITY",2,1,6:NEXT
820 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(90+I,176),"TIMER",2,1,6:NEXT
830 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(360+I,176),"SCORE",2,1,6:NEXT
840 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(522+I,42),"= MAP =",2,1,7:NEXT:LINE(519,50)-(639,123),PS
ET,7,B
850 LINE(200,153)-(611,164),PSET,0,BF:LINE(200,153)-(610,163),PSET,7,B
860 LINE(200,174)-(311,185),PSET,0,BF:LINE(200,174)-(310,184),PSET,7,B
870 LINE(450,174)-(581,185),PSET,0,BF:LINE(450,174)-(580,184),PSET,7,B
880 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(520+I*2,0+J),"EVE",3,1,5+I:SYMBOL(560+I*2,8
+J),"&",3,1,5+I:SYMBOL(540+I*2,16+J),"ADAM",3,1,5+I
890 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(522+I,1),"EVE",3,1,1+I:SYMBOL(562+I,9),"&",3,1
,2+I:SYMBOL(542+I,17),"ADAM",3,1,I:NEXT:RETURN
900 '■■■■||||||■■■■■||||||||■■■■    SCREEN ( MAP )    ■■■■|||||||■■■■■■|||||||■■■■
910 INTERVAL OFF:LINE(0,0)-(516,132),PSET,0,BF:D=-1:E=0
920 LINE(523+XX*29,52+YY*7)-(549+XX*29,57+YY*7),PSET,5,BF
930 FOR K=0 TO 7:D=D+1:A$=MID$(MP$(XX,YY),K+1,1):A=ASC(A$)-&H40
940 IF D>3 THEN D=0:E=1
950   FOR H=0 TO 3:A$=MID$(MT$(A),H+1,1):B=VAL("&H"+A$):J=E*4+H
960     FOR L=0 TO 3:A$=MID$(PT$(B),L+1,1):I=D*4+L:C=VAL(A$)
970 ON C+1 GOSUB 1240,1250:MA(I,J)=C:NEXT:NEXT:NEXT:TKZ=0
980 IF XX=0 AND YY=0 THEN GET@A(32+4,16+2)-(32+31,16+15),G%,G
990 TI%=VAL(MID$(MC$(XX,YY),1,1)):IF TI%=0 THEN 1050 ELSE FOR I=1 TO 4:IF I=4 TH
EN NEXT:GOTO 1050
1000 TX%(I)=VAL("&H"+MID$(MC$(XX,YY),2+(I-1)*2,1)):IF TX%(I)=0 THEN I=3:NEXT
1010 TY%(I)=VAL("&H"+MID$(MC$(XX,YY),3+(I-1)*2,1)):TKZ=TKZ+1
1020 TH%(I)=3:IF TI%<6 THEN TI%(I)=TI% ELSE IF TI%=6 THEN TI%(1)=1:TI%(2)=1:TI%(
3)=2 ELSE IF TI%=7 THEN TI%(1)=1:TI%(2)=2:TI%(3)=3
1030 IF TI%=8 THEN TI%(1)=2:TI%(2)=2:TI%(3)=3 ELSE IF TI%=9 THEN TI%(1)=1:TI%(2)
=3:TI%(3)=3
1040 GOSUB 610:IF TI%(I)=1 THEN PP%(I)=0:QQ%(I)=1:NEXT ELSE IF TI%(I)=3 THEN PP%
(I)=1:QQ%(I)=1:NEXT ELSE PP%(I)=0:QQ%(I)=0:NEXT
1050 IF XX=0 AND YY=0 THEN IF SAV%=1 THEN 1080 ELSE FOR K=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:SY
MBOL(130+J*3-K*3,32-K),"START POINT",3,2,K:NEXT:NEXT ELSE I=0:RETURN
1060 FOR K=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(125+J-K*2,61-K),"ｲｳﾞ ｦ ﾀｽｹﾃ ｶﾗ ｺｺﾆ",2,1,K
1070 SYMBOL(80+J-K*2,71-K),"ｶｴｯﾃｸﾙ ﾉｶﾞ ｱﾅﾀ ﾉ ｼﾒｲﾃﾞｽ",2,1,K:NEXT:NEXT:I=0:RETURN
1080 '■■■■||| ENDING |||■■■■
1090 YI=1:QI=1:WI=15:XI=15:Y=1:X=15:FOR I=15 TO 7 STEP -1:WI=XI:GOSUB 1230:XI=X:
```

★「帰ってきたウルトラマン」の主題歌の作曲者と，ドラクエ・シリーズのゲーム・ミュージックの作曲者が同一人物だとはとても思えない。(高知市・**近山の金さん21才**)……**【編集長**：昔の流行歌の中にもあったなー。**】**

```
X=I:GOSUB 1200:GOSUB 1220:FOR K=0 TO 400:NEXT:NEXT
1100 WI=8:GOSUB 1230:Y=2:GOSUB 1200:XI=7:GOSUB 1220:WI=7:GOSUB 1230
1110 X=8:XI=7:Y=2:YI=2:FOR I=1 TO 3:TX%(I)=(I*3):TY%(I)=5:NEXT:GOSUB 1200
1120 GOSUB 1220:I=1:GOSUB 1260:I=2:GOSUB 1270:I=3:GOSUB 1280
1130 FOR I=4 TO 6:TX%(I)=7+I:TY%(I)=5:ON I-3 GOSUB 1300,1310,1320:NEXT
1140 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(44+I,100),"DRAGON SPIT. LABLINTH RANA. BERBO TEKKYU. POW
ER UP ITEM",1,1,5:NEXT
1150 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(197+I,51),"CONGRATULATIONS!",1,1,7:NEXT:GOSUB 2150
1160 FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(202+I,66),"THE END",2,1,7:NEXT
1170 FOR I=0 TO 9900:NEXT:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(201+I,66),"   ♥   ",2,1,2:NEXT
1180 FOR I=0 TO 9900:NEXT:FOR I=1 TO 6:COLOR=(I,0):FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:CLS:
FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:FOR I=0 TO 20000:NEXT:RUN
1190 '██████||||████████||||||||||  Put ルーチン  ████||||||||████████||||||||||
1200 PUT@A(X*32+4,Y*16+2)-(X*32+31,Y*16+15),C1%,PSET:                   RETURN
1210 PUT@A(W*32+4,Q*16+2)-(W*32+31,Q*16+15),G%,PSET:MA(W,Q)=0:          RETURN
1220 PUT@A(XI*32+4,YI*16+2)-(XI*32+31,YI*16+15),C2%,PSET:               RETURN
1230 PUT@A(WI*32+4,QI*16+2)-(WI*32+31,QI*16+15),G%,PSET:MA(WI,QI)=0:    RETURN
1240 PUT@(I*32+4,J*16+2)-(I*32+35,J*16+17),B1%,PSET,1:                  RETURN
1250 PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+35,J*16+17),B2%,PSET:                       RETURN
1260 PUT@A(TX%(I)*32+4,TY%(I)*16+2)-(TX%(I)*32+31,TY%(I)*16+15),T1%,PSET:RETURN
1270 PUT@A(TX%(I)*32+4,TY%(I)*16+2)-(TX%(I)*32+31,TY%(I)*16+15),T2%,PSET:RETURN
1280 PUT@A(TX%(I)*32+4,TY%(I)*16+2)-(TX%(I)*32+31,TY%(I)*16+15),T3%,PSET:RETURN
1290 PUT@A(TX%(I)*32+4,TY%(I)*16+2)-(TX%(I)*32+31,TY%(I)*16+15),C2%,PSET:RETURN
1300 SYMBOL(TX%(I)*32+8,TY%(I)*16+4),"$",2,1,6:                         RETURN
1310 SYMBOL(TX%(I)*32+8,TY%(I)*16+4),"♥",2,1,2:                         RETURN
1320 SYMBOL(TX%(I)*32+4,TY%(I)*16+4),"POW",1,1,2:                       RETURN
1330 IF MA(TW%(I),TQ%(I))<>0 AND MA(TW%(I),TQ%(I))<>3+I THEN RETURN
1340 PUT@A(TW%(I)*32+4,TQ%(I)*16+2)-(TW%(I)*32+31,TQ%(I)*16+15),G%,PSET:MA(TW%(I
),TQ%(I))=0:RETURN
1350 '██████||||████████||||||||||  ショキセッテイ  ████||||||||████████||||||||||
1360 DIM B1%(31),B2%(123),C1%(75),C2%(75),T1%(75),T2%(75)
1370 DIM T3%(75),MA(15,8),PT$(15),MT$(41),MP$(3,9),MC$(3,9),G%(75),PA$(9)
1380 X=8:Y=1:XX=0:YY=0:ST%=1:SAV%=0:SS=0:SC=0:SM=1000:HI%=1200:TE=2000:O=0:L=0
1390 ON INTERVAL GOSUB 630:INTERVAL 1:DEFFNA=VAL("&H"+A$)-&H8000
1400 RESTORE 1470:FOR I=0 TO 31 :READ A$:B1%(I)=FNA:NEXT
1410 FOR I=0 TO 123:READA$:B2%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 75:READA$:C1%(I)=FNA:NEXT
1420 FOR I=0 TO 75 :READA$:C2%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 75:READA$:T1%(I)=FNA:NEXT
1430 FOR I=0 TO 75 :READA$:T2%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 75:READA$:T3%(I)=FNA:NEXT
1440 RESTORE 1910:FOR I=0 TO 15:READ PT$(I):NEXT:FOR I=0 TO 41:READ MT$(I):NEXT
1450 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 3:READ MP$(J,I),MC$(J,I):NEXT:NEXT
1460 FOR I=0 TO 9:READ PA$(I):NEXT:RETURN
1470 '██████||||████████||||||||||  CHARACTER DATA  ████||||||||████████||||||||||
1480 DATA 26A6,26A6,8000,8000,4ECE,4ECE,8COC,8COC,EA6A,EA6A,8000,8000,6CEC,6CEC
1490 DATA 40C0,40C0,26A6,26A6,8000,8000,4ECE,4ECE,8COC,8COC,EA6A,EA6A,8000,8000
1500 DATA 6CEC,6CEC,40C0,40C0                                     :'█  ユカ  █
1510 DATA AAAA,AAAA,8200,8200,8020,8020,8000,8000,8000,2A2A,2A2A,8002,8002,8000
1520 DATA A000,A000,8000,8000,AAAA,AAAA,8200,8200,8020,8020,8000,8000,8000,2A2A
1530 DATA 2A2A,8002,8002,8000,A000,A000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,803F,7F3F
1540 DATA 7F03,55D3,75D0,B5F5,B5DD,8000,8000,80FF,BFFF,BF05,535F,5370,753F,D53D
1550 DATA 8000,8000,803F,7F3F,7F03,5F53,F550,B7D7,BD7D,8000,8000,80FF,BFFF,BFOF
1560 DATA D37F,F370,DD37,5D3D,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,AAAA,AAAA,82AA
1570 DATA 22AA,202A,2A2A,2A00,8000,8000,2A2A,2A2A,8AA2,2AA2,20AA,AAAA,AA00,8000
1580 DATA 8000,AAAA,AAAA,82AA,22AA,202A,2A2A,2A00,8000,8000,2A2A,2A2A,8AA2,2AA2
1590 DATA 20AA,AAAA,AA00,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000:'█  カベ  █
1600 DATA 2688,A6A0,8204,80CE,8006,40C9,F600,EA02,8260,8150,00E9,4010,AC07,6008
1610 DATA 257B,00A0,9E40,88C0,50E0,A080,8604,E854,A020,8014,0000,9D80,8007,7E00
1620 DATA 8079,7000,8E01,0000,7768,8009,7DB8,81EF,3480,BE19,D807,03F5,0060,6A58
1630 DATA 8735,7580,859F,3000,A8F0,8000,8B00,801D,0000,87FE,8000,F9F0,800E,2980
1640 DATA 80D2,C800,8154,B800,8504,8020,4040,8530,8400,CC00,C002,0004,8001,8030
1650 DATA 8000,2000,8000,8000,8000,8000                           :'█  アダム  █
1660 DATA 269D,26A0,82F0,80CE,D506,40C4,8000,EA00,8260,8124,80EC,2528,6C1B,86CC
1670 DATA 25AF,2CA0,8D55,00CE,DF52,40CF,7D80,E8FF,6C60,87FF,8000,9D80,8003,7E00
1680 DATA 807F,7000,87DF,8000,6D78,800B,F680,80AF,0000,9304,0001,2F2C,800F,C780
1690 DATA 8055,C000,8F69,8000,7EC8,8007,F500,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1700 DATA 8000,8000,8124,8000,2528,801B,86C0,81AF,2C00,8D55,0000,DF50,800F,7D80
1710 DATA 80FF,6C00,87FF,8000,8000,8000                           :'█  イヴ  █
```

```
1720 DATA 26A4,A6A0,8202,80CE,800E,40C0,8040,E800,8060,818C,80E0,8000,EC00,8004
1730 DATA 2018,8020,92AB,80CD,84A0,C018,8000,C140,8A60,8C00,8000,A020,8002,8200
1740 DATA 8000,8000,8000,8000,4400,8001,0C00,8100,8000,9801,C000,B366,8011,FE40
1750 DATA 818A,E000,9C48,8001,4400,800C,8000,8030,E000,83FE,8000,A220,8007,F700
1760 DATA 81BF,6000,BD8D,6003,E73F,807B,7F70,8707,6780,A800,F800,B90F,8001,4F00
1770 DATA 801C,6000,80C0,8000,8000,8000                 :'█  ドラゴン スピット  █
1780 DATA 2600,86A0,8290,80CE,FA8E,4004,8840,E072,3060,B927,80E7,CE00,8C2A,01C0
1790 DATA 2700,9800,F110,80CF,D28E,8162,B0C0,EC61,CA65,001C,8000,9700,8002,C600
1800 DATA 8050,8000,8000,8000,A013,802C,8818,8471,5FC0,8FF4,9C04,D480,4005,5C0C
1810 DATA 8618,4080,0020,8010,C000,8200,9400,8000,8000,8290,8000,FA80,8004,8800
1820 DATA 8072,3200,B127,9007,8E0D,8020,81D0,8700,9880,F000,8800,C200,00C2,B000
1830 DATA 9861,C003,801C,8000,8000,8000                 :'█  ラビリンス ラナ  █
1840 DATA 26A6,26A0,8060,80CC,8002,4000,8060,EC30,8060,8200,80C0,70C0,8C04,8004
1850 DATA 0000,8020,4030,80C0,8000,40C0,80C0,EA4C,AA60,8000,8000,8000,8000,E000
1860 DATA 8010,8000,A2A8,E00C,7D20,801E,E800,8BFF,4000,BFD0,8005,F440,808A,A000
1870 DATA 8008,8000,8000,0000,8800,8000,8000,8000,8000,8060,8000,8000,8000,8060
1880 DATA 8C30,8000,8E40,8001,7CC0,800F,8004,8000,8000,4030,8000,8000,8000,80C0
1890 DATA 800C,8000,8000,8000,8000,8000                 :'█  ベラボー テッキュウ  █
1900 '██████||||████████||||||||||  MAP DATA  ████||||||||████████||||||||||
1910 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101,
1110,1111
1920 DATA F888,F000,F111,888F,000F,111F,F088,F011,880F,110F,B888,D111,888B,111D
1930 DATA F222,222F,B000,000B,F00F,F08F,F01F,F80F,F10F,B88F,D11F,F88B,F11D,7222
1940 DATA 2227,F199,F899,991F,998F,F88F,F11F,F999,999F,311F,6447,7000,7777,FFFF
1950 '████|| MAP ||██
1960 DATA @AAGCDDE,0000000,]AA^`ZQd,14571D3,FAAGYRRV,866A321,FiiiHDhi,7324665
1970 DATA ^RRTLLDM,826A582,FXPBLDbM,342D400,JNNBLefE,4820000,iihiiihi,1818486
1980 DATA JJNKLb¥I,762B394,J@aKHLCI,82374C6,JAgiURRZ,68232A5,iihiiihi,2828500
1990 DATA J@gGCLiI,63476B2,FJSGURDV,92575C5,F]AXHMDI,92682C5,@AgBUZWZ,34183E5
2000 DATA @P@GLiCE,12363B5,FRRTCDQE,81255A6,SXiGiiiI,231D3E6,FKiKURZM,92666C2
2010 DATA JZGBLCMI,31596C2,^AWT_DMi,62356B2,]iAG`UIZ,82282B6,S@KKiDDM,23286D5
2020 DATA W@XGCDQE,7A26534,SAXTLDDI,12235A5,FAYXHY_i,24386C2,@AAKWZYZ,73683A2
2030 DATA iAPiLDii,9154500,WRR^iQQ`,66572D4,SPRBHZQE,72456E2,YXJKWRZM,8629635
2040 DATA WZBTLDQE,21552B4,FPWTaQYI,23375B2,SXWZURi`,851D400,i@KK_MiM,31456E5
2050 DATA J@WBCRDI,33265D2,@WPTHDRI,73256A1,FAAGUbDI,63292B6,SXiKHDDE,634E6C2
2060 '██████|| SOUND DATA or PLAY ||||████
2070 DATA O5L8,C#DEA,E,DEDD,C#,O4ABAO5C#,C#,D,F#,G#F#G#A
2080 DATA L404A1,O4F1,L403R1,O5A2.R,F2.R,O3ARGA
2090 DATA L405A1,L805F1,L402A203A2,G.A.G,E1,O2A8O3A8O2A8O3AO2A,F2G2,D1,A2A2
2100 DATA A2.O6C,DEFGA2,O3AO2A2O3A,O5B-1,G1,O2A2A2,B-2.R,D4A2F4,A4O3A2O2A4
2110 DATA O5A1,O5F1,A2O3A2,A.G.F,G1,O2AO3A2O2A8A8,G2F2,G1,O3AO2AA2O3
2120 DATA A2.O6C,FEFGA2L8,AO2A2O3A,O6D1,G1,O2A2O3AO2A,D2.RL8,B-2O6C2V13,AA2.
2130 DATA EDCO5B-O6C2,G1,O3A2AA,C1,O5B-AGFG2,AGAA,C2C1,O5F2E1,L6O4EDCO3BB24O4C1
2140 PLAY"T14OS14M34O05L16C#DEF#4REDC#4RR8O4B05C#2R2","T14OV12L4O4G#32A.G#8AF#G#
.E8F#2","T14OV15O3L8F#2.F2FF#2V13F#V11F#V8F#V6F#":RETURN
2150 RESTORE 2080:PLAY"T160V14","T160V13","T160SOM8000":FOR I=0 TO 16:READ A$,B$
,C$:PLAY A$,B$,C$:NEXT:RETURN
2160 '██████||||████████|| OPENING or GAME OVER  ████||||||||████████||||||||||
2170 CLS:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(197+I*2,60+J),"EVE & ADAM",3,1,7
2180 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(198+I,61),"EVE & ADAM",3,1,0:NEXT
2190 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(248+I,80),"ONE MOMENT,PREASE.",1,1,7:NEXT:RETURN
2200 PLAY"V15L16O1CDV14EV13FV10EV8DV6C2","V15L16O2CDV14EV13FV10EV8DV6C2"
2210 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 33:LINE(0,J*4+I)-(516,J*4+I),PSET,0,BF:NEXT:NEXT
2220 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(140+I*2,40+J),"GAME OVER",3,1,2:NEXT:NEXT
2230 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(141+I,41),"GAME OVER",3,1,0:NEXT:GOSUB 2140: FOR I=0 TO
 20000:NEXT:RUN
```

★私の友人は，みんなパソコンを持っている。というのも，私がみんなに買わせたからだ。もしかして，私はすばらしい人材になるかも…。（東京都町田市・That Sat15才）……【影：もしや，ソフトだけ買って友達の家へ…。】

久びさ登場FPは追いかけゲームだ

モグリン



森　幹男

◉内容

モグリンは，土の中へリンゴ集めにでかけた。敵につかまらずに，リンゴを集めることができるか。

◉遊びかた

RUNすると，画面を描いて，すぐにゲームがはじまります。[2][4][6][8]のキーを操作して敵"〻"につかまらないようにして，リンゴを取っていってください。

決まった数(面×2＋4個)取ると，つぎの面へいけます。

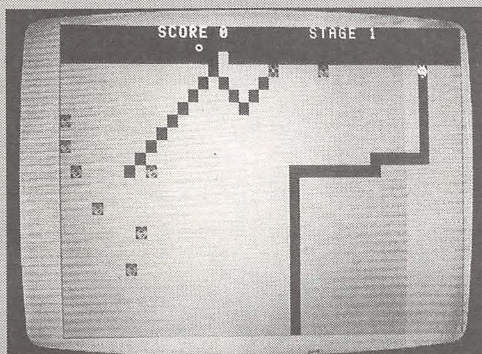
なお，右下の黄色く光っているところへいくとモグリンは死んでしまいますので，気を付けてください。

◉最後に

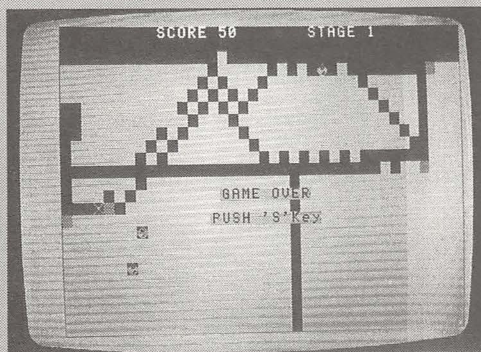
わずか12行のプログラムなので，打ち込んでみてください。FPユーザーのみなさん。共にがんばりましょう！

《第1表》変数表

S	スコア
M	面
AP	取ったリンゴの数
K	難易度
I$	キー入力
I，J	ループ用
PA，PE	POINT関数
X，Y	モグリンの位置
XA，YA	モグリンの進行方向
E，F	敵の位置



▲《写真1》敵から逃げて，リンゴを取っていく



▲《写真2》おっと，敵につかまってしまいました

モグリンのプログラム・リスト

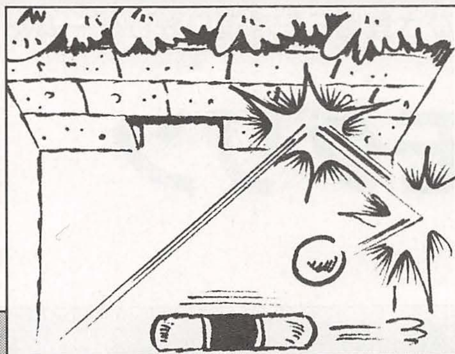
```
  10 CLEAR:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE:M=1:DEFCHR$(224)="243C7EDBFF7E4018":DE
FCHR$(225)="2242A51818A54222":DEFCHR$(226)="102854E7FFDF6E3C"
  20 CLS:BEEP OFF:X=35:PLOT(0,24)-(319,24),4:PAINT(0,25),4:FOR Y=3 TO 24:PRINT
CSR(X,Y);" ";:IF INT(RND(1)*6)=1 THEN WHILE X<>0 AND X MOD Y<>0:X=X-1:PRINT CSR(
X,Y);" ";:WEND:QUAD(316,196)-(317,197),6
  30 NEXT:FOR I=0 TO M*2+5:X=RND(1)*40:Y=RND(1)*21+3:COLOR 2:PRINT CSR(X,Y);"ｷ"
;:NEXT:COLOR 7:PRINT CSR(9,0);"SCORE";S:COLOR 3:PRINT CSR(24,0);"STAGE";M:COLOR
5,,,M MOD7:PRINT;CSR(35,3);"ﾆ";:X=35:Y=3:E=5:F=12:AP=0
  40 IF K THEN 70 ELSE G=E:H=F:IF E<X THEN E=E+1 ELSE IF E>0 THEN E=E-1
  50 K=2:CALL&H703:IF F<Y THEN F=F+1 ELSE IF F>2 THEN F=F-1
  60 COLOR 6:PE=POINT(E*8+4,F*8+5):IF PE=0 THEN COLOR 4:IF POINT(E*8+5,F*8+5)=0
 THEN PRINT CSR(E,F);"▒";:E=G:F=H:COLOR 6 ELSE PRINT CSR(E,F);"█";:E=G:F=H:COLOR
 6 ELSE IF PE=2 THEN 40 ELSE IF PE=5 THEN 110
  70 PRINTCSR(E,F);"ﾄ";:XA=X:YA=Y:I$=INKEY$:IF I$="4" THEN XA=XA-1 ELSE IF I$="
6" THEN XA=XA+1 ELSE IF I$="8" THEN YA=YA-1 ELSE IF I$="2" THEN YA=YA+1 ELSE 90
  80 BEEP ON:BEEP OFF:PA=POINT(XA*8+4,YA*8+5):IF PA=2 THEN BEEP:AP=AP+1:S=S+10:
COLOR 7:PRINT CSR(14,0);S:GOSUB 120:ELSE IF PA=6 THEN 110 ELSE IF PA=4 THEN COLO
R 4:PRINT CSR(XA,YA);"▒"; ELSE GOSUB 120
  90 PRINT CSR(E,F);" ";:IF AP>M*2+3 THEN M=M+1:COLOR 7:FOR I=0 TO M:FOR J=0 TO
 20:BEEP ON:BEEP OFF:NEXT J,I:S=S+M*1000:PRINT CSR(14,0);S:GOTO 20
 100 K=K-1:GOTO 40
 110 COLOR 2:PRINT CSR(E,F);"X";CSR(15,13);REV;"GAME OVER";CSR(14,15);"PUSH 'S'
Key";:WHILE INKEY$<>"S":WEND:GOTO 10
 120 IF XA>=0 AND XA<40 AND YA>2 AND YA<25 THEN PRINT CSR(X,Y);" ";:X=XA:Y=YA:C
OLOR 5:PRINT CSR(X,Y);"ﾆ";:RETURN ELSE RETURN
```


★10月号の表紙の編さんは，よくあんな大きいものを持って走りましたね。(愛知県瀬戸市・じーく・じおん15才)
……【編：じつは，影さんが持って走るはずだったのに，重いからイヤだってダダこねちゃってね。】

JR-200用

速いマシン語のブロックくずし

速い(はや)BLOCK(ブロック)



田村　清朗

◉内容

メインにマシン語を使った高速ブロックくずしです。

◉遊びかた

RUNするとしばらくして画面がでます。ラケットが表示されたらスペース・キーを押してください。するとボールがでてくるのでカーソル・キーでラケットを動かしてボールを打ち返してください。なお，赤いブロックは1回当てると黄色になり，もう1回当てると消えます。

◉その他

画面は全部で10面です。コンティニューもできます。なかなかクリアできない人は115行と125行の「REM」という部分を取ると簡単になります。あと，キャラクターを書き換えているので，他のプログラムを入れる前に，一度電源を切ってください。それから暴走防止のため，RUNする前にSAVEをお忘れなく。

◉最後に

本当はキー入力や音の部分もマシン語で作りたかったのですが，JRの内部解析が載っている資料がないのでできませんでした。二つのキーの同時受けつけの方法もわかりません。

《第1表》主な変数

M	面数
B	ボールの数
S	スコア
K	壊したブロックの数
K(M)	M面のブロックの数 ※K，K(M)とも赤いブロックは二つと数えています。

CHECKER FLAG

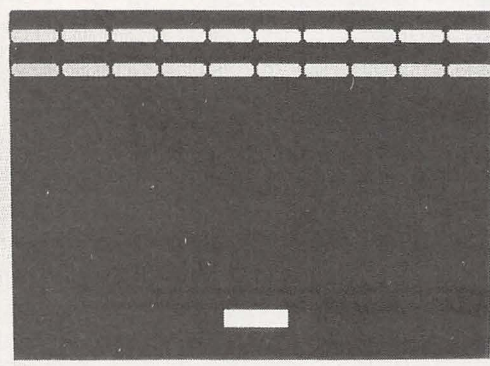
編：うひゃー!!こいつは速くてなかなかむずかしいゾ!!

影：それっ!!うーん，1面も簡単には消せないとはなー。

Dr.D：どれどれ，ほほーっ，たしかになかなかの速さじゃな。ボールを動かすのにマシン語を使っておるから，これだけ速くなっておる。

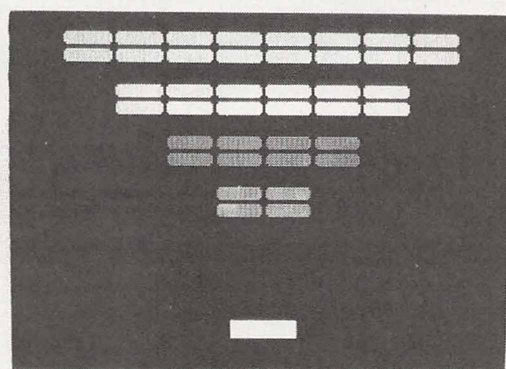
編：むずかしいのは，ただ速いからだけじゃないと思うんですが。

Dr.D：編くんの言うとおりじゃ。ボールの動きをよく見てごらん。まっすぐはね返ってくるか，45度に曲がるだけじゃろう。これじゃあいかにブロックくずしのプロでもクリアはむずかしいじゃろう。ボールの反射角に条件を加え，もう二つぐらい反射角を増やしてみるとより自然になるじゃろう。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!とにかく速いブロックくずしだ!!

▼《写真2》3面は赤いブロックがでてくる。こいつには2回当てよう



★ぼくの友達のM君は，1分に2，3個ギャグを考えられる強者です。でも，今ではみんなから完全に無視されています。(岐阜市・内田さん好き!14才)……【影：つまらないギャグを連発する人がいるからなー。一同：ジロッ。】

速いBLOCKのプログラム・リスト

```
10 POKE 0,0:COLOR 7,0,0:CLS:CLEAR $4FFF:DIM K(10),L$*60:TEMPO 50
20 GOSUB 420
30 M=1:RESTORE 720
40 K=0:B=7:S=0:GOSUB 300
50 POKE $6001,$C3:POKE $6002,$8E
60 POKE $6003,$42:POKE $6004,$C2:POKE $6005,$EA+MOD(B,2)
70 LOCATE 14,20:PRINT "█████";
80 IF STICK(0)<>32 THEN 80
90 POKE $6000,STICK(0)
100 G1=USR($5000)
110 G2=USR($5043)
115 REM FOR O=0 TO 10:NEXT
120 POKE $6000,STICK(0)
125 REM FOR O=0 TO 10:NEXT
130 G1=USR($5000)
140 IF PEEK($6014) THEN 90
150 SOUND PEEK($6011)*400+PEEK($6010)*700+PEEK($6012)*1000,1
160 IF PEEK($6013) THEN 210
170 IF NOT PEEK($6012) THEN 90
180 S=S+10:LOCATE 16,0:PRINT S:K=K+1:IF K<K(M) THEN 90
190 K=0:M=M+1:IF M=11 THEN M=1:RESTORE 720
200 SOUND 800,10:SOUND 1100,10:SOUND 1500,10:GOSUB 300:GOTO 50
210 SOUND 200,30:SOUND 100,30:B=B-1:LOCATE 28,0:PRINT B:IF B=0 THEN 230
220 LOCATE 1,20:PRINT SPC(30);:LOCATE 1,22:PRINT SPC(30);:GOTO 50
230 LOCATE 9,16:PRINT "REPLAY? (y/n)":PICK P:IF P=121 THEN 260
240 IF P=110 THEN CLS:POKE 0,64:END
250 GOTO 230
260 SOUND 1200,1:FOR I=0 TO 500:NEXT I
270 LOCATE 9,16:PRINT "CONTINUE? (y/n)":PICK P:IF P=110 THEN 30
280 IF P=121 THEN RESTORE 710:FOR I=1 TO M*10+8:READ D$:NEXT I:GOTO 40
290 GOTO 270
300 COLOR 7,0,0:CLS
310 PRINT "ROUND";M;TAB(11);"SCORE";S;TAB(24);"BALL";B
320 PRINT "████████████████████████████████";
330 FOR I=2 TO 22:PRINT "█";SPC(30);"█";:NEXT I
340 PRINT "████████████████████████████████";
350 L$="":FOR I=0 TO 9:READ D$:L$=L$+D$:NEXT I
360 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 4:R=ASC(MID$(L$,I*5+J+1,1))-65
370 X(0)=INT(R/5):X(1)=MOD(R,5):FOR N=0 TO 1
380 D=X(N):C=(D=1)+(D=2)*2+(D=3)*5+(D=4)*6
390 IF C=0 THEN C$="   ":C=7:GOTO 410
400 C$="███"
410 COLOR C:LOCATE (J*2+N)*3+1,I+3:PRINT C$;:NEXT N:NEXT J:NEXT I:COLOR 7:RETURN
420 FOR I=1 TO 10:READ K(I):NEXT I
430 FOR I=$D700 TO $D717:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
440 FOR I=$D718 TO $D75F:POKE I,$FF:NEXT I
450 Q=0:FOR I=$5000 TO $5174:READ D$:W=VAL("$"+D$):POKE I,W
455 Q=Q+W:NEXT I:IF Q=35946 THEN RETURN
457 SOUND 3000,20:PRINT "490-710 / ﾅｶ ﾆ ｴﾗｰ ｱﾘ !!":END
460 DATA 20,35,48,68,60,40,84,84,76,150
470 DATA 00,3F,7F,7F,7F,7F,3F,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00
480 DATA 00,FC,FE,FE,FE,FE,FC,00
490 DATA FE,60,01,B6,60,00,81,1D,26,1A,09,A6,00,81,20,27
500 DATA 01,39,C6,E3,E7,00,5C,E7,01,E7,02,5C,E7,03,A7,04
510 DATA FF,60,01,39,81,1C,27,01,39,A6,04,81,20,27,01,39
520 DATA A7,00,C6,E3,E7,01,5C,E7,02,E7,03,5C,E7,04,08,FF
530 DATA 60,01,39,86,00,B7,60,10,B7,60,11,B7,60,12,B7,60
540 DATA 13,B7,60,14,B7,60,20,B6,60,04,F6,60,05,B7,60,06
550 DATA F7,60,07,B6,60,05,80,21,B7,60,09,B6,60,04,82,00
560 DATA B7,60,08,FE,60,08,B6,60,09,BB,60,03,B7,60,09,B6
570 DATA 60,08,89,00,B7,60,08,FE,60,08,A6,00,81,20,26,20
580 DATA B6,60,08,F6,60,09,B7,60,04,F7,60,05,C6,20,FE,60
590 DATA 06,E7,00,C6,FC,FE,60,04,E7,00,86,01,B7,60,14,39
600 DATA 81,EB,26,06,86,01,B7,60,13,39,81,E6,25,2E,26,02
610 DATA C6,42,81,E7,26,02,C6,40,81,E8,26,05,C6,40,FB,60
620 DATA 03,81,E9,26,05,C6,02,FB,60,03,81,EA,26,05,F6,60
630 DATA 03,C0,02,F7,60,03,86,01,B7,60,11,39,81,E3,25,1C
640 DATA 26,02,C6,00,81,E5,26,02,C6,02,81,E4,26,05,F6,60
650 DATA 03,C0,40,F7,60,03,86,01,B7,60,10,39,81,E0,27,0E
660 DATA 81,E2,26,04,09,09,20,06,81,E1,27,01,39,09,B6,60
670 DATA 03,81,40,25,04,80,40,20,02,8B,40,B7,60,03,C6,20
680 DATA E7,00,E7,01,E7,02,FF,60,08,B6,60,08,8B,04,B7,60
690 DATA 08,FE,60,08,A6,00,C6,07,E7,00,E7,01,E7,02,81,02
700 DATA 26,1D,86,06,A7,00,A7,01,A7,02,B6,60,08,80,04,B7,60,08,FE
710 DATA 60,08,C6,E0,E7,00,5C,E7,01,5C,E7,02,86,01,B7,60,12,39
720 DATA SSSSSA,AAAAYY,YYYAAA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA
730 DATA PPPPPD,DDDDPP,PPPDDD,DDPPPP,PDDDDD,PPPPPA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA,AAAAAA
740 DATA EYYYUE,YYYUAA,AAAASS,SAASSS,AAAAAA,ACMKAA,CMKAAA,AAAAAG,AAAAGA,AAAAAA
750 DATA UAYAEY,EGUYYV,MJYEVM,JUAVMJ,AAEGUA,AAYAAA,AAAAAA,AAAMMM,MMAAAA,AAAAAA
760 DATA UKUKUU,KUKUUK,UKUUKU,KUUKUK,UBDBDB,BDBDBB,DBDBBD,BDBBDB,DBAAAA,AAAAAA
770 DATA AFEAFB,AUBAFE,AFEAUB,AUEAFE,AUBAUB,AFEAFB,AUBAFE,AFEAUB,AUEAFE,AUBAUB
780 DATA AMCMAA,MCMAAC,CCAACC,CAACCM,AACCKA,ACCKAC,CCCACC,CCACMC,AKAKCA,KAAAAA
790 DATA AAMAAA,CMKAAM,YMACOY,WKCXST,KOSGSW,OQAIWX,FABTQA,AAIQAA,AIFAAA,BFAAAB
800 DATA AASAAA,DSPADD,SPPASY,SAATGX,AAQMIA,AQMIAD,YGYPSY,YYSSSS,SSDSAS,PAPADA
810 DATA GGGGGG,GGGGGG,GGGYYY,YYYYYY,YYYYYY,SSSSSS,SSSSSS,SSSMMM,MMMMMM,MMMMMM
```

★A-JAXのことを「アジャックス」と読んでいた私です。アジャリというグループもあったことですしねーっ。(新潟県三島郡・**夏の時計坂16才**)……【**影**：私は，思わず借金の取りたてかと思ってしまった。】

98からの移植版

移植版

Flying Attack

(フライング アタック)

岡村　克宜



内容

このゲームは2人用です。とにかく，敵に体当たりしてふっ飛ばし，地面から落とせばいいのです。

操作は，赤いのは[←][→]で左右，右のシフトキーでジャンプです。青いのは[S][D]で左右，左のシフトキーでジャンプします。両方とも落ちてくるとき左右に曲がることができます。

敵とぶつかったとき，上にいたほうが攻撃したことになり，攻撃されるとふっ飛ばされて，体力(上の紫のもの)が一つ減ります。体力が1のときに攻撃されると，大きくふっ飛ばされてしまいます。

「Pole(歩兵)」「Knight(騎士)」「King(王様)」の3人がいて，みんなやられると負けです。

プログラムについて

オリジナルとの相違点をあげてみます。

1．ただでさえ少ない効果音がまったくなくなった(キー・クリック音がうるさいと思う人は，ボリュームをさげてください)。

2．いろいろと細かい芸をしていたキャラクターの動きがなくなった(これは単にキャラクター・データの量を減らすためです)。

3．スピードがやや速くなった(9801Fとの比較。これは音やキャラ芸などの細かい部分を省いたためと思われます。

CHECKER FLAG

編：PC-9801からの移植ですが。

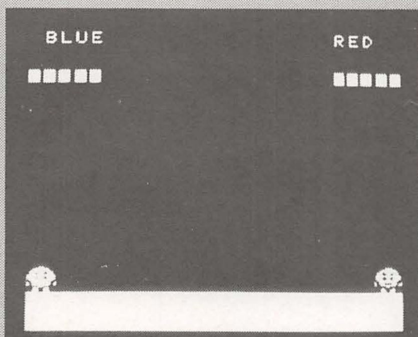
Dr.D：このゲームは，スプライト機能のある機種なら，簡単に移植できるじゃろう。だから，移植するならオリジナル＋αでなければいけない。このプログラムはその＋αに欠けるようじゃな。

編：移植版というのはなかなかむずかしいですネ。

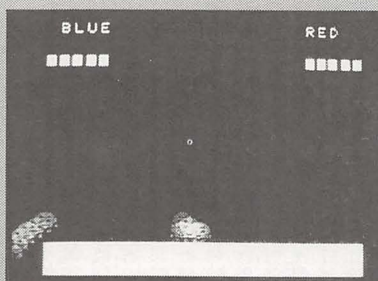
影：ところで，最近M5の投稿が減ってきましたネ。

Dr.D：そうじゃな。来月の投稿に期待しておるゾ!!

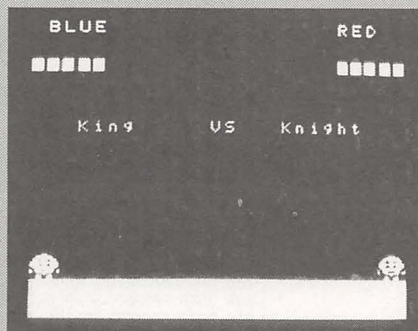
★　★



▲《写真1》ゲーム・スタート!!それぞれ，両サイドに敵を落とせばクリア



◀《写真2》RED側の強力なアタックをくらいBLUEが落ちてしまった



▶《写真3》BLUE側は最後の1人KINGが登場した。危うしBLUEチーム

★私の高校には，「デパる」という動詞がある。「デパるの？　じゃあ僕のアイスも買ってきて」のように使う。現在分詞は「デパリング」。(埼玉県岩槻市・ちりめんじゃっぽ16才)……【影：歯がでているのか？】

《リスト1》移植版Flying Attackのマシン語プログラム・リスト

```
10 print "UTSLZTSL"
20 print cursor(9,6)"Flying Attack"
30 print cursor(9,11)"Push [RETURN]U"
40 scod 0,0:scod 1,0
50 scol 0,8:scol 1,5:mag 2
60 stchr "030f1f3b397f7979" to 0
70 stchr "3f9fdccf010c0e0e" to 1
80 stchr "c0f0f8dc9cfe9e9e" to 2
90 stchr "fcf93bf380307070" to 3
100 vpoke &3B90,&30
110 vpoke &3B92,&D0
120 print cursor(9,6)"Flying Attack"
130 print cursor(9,11)"Now loading.."
140 chain
```

評…地方の人は知らないかな（影）



by えるぴいぷる

《リスト2》移植版Flying Attackのメイン・プログラム・リスト

```
40 dim MN$(2)
70 for I=0 to 5000:next I:let TI1=29:let TI2=8:let MN1=0:let
 MN2=0:gosub 920:print "UL"
110 let MN$(0)="Pole":let MN$(1)="Knight":let MN$(2)="King":
gosub 1100:gosub 1110
130 let X1=216:let Y1=152:let X2=24:let Y2=Y1:let XA1=0:let
XA2=0:let YA1=0:let YA2=0
140 gosub 850
160 let I=inp(54):if A1=1 then goto 210
170 if I and 32 then let XA1=-6:let YA1=-1:let A1=1
180 if I and 64 then let XA1=6:let YA1=-1:let A1=1
190 if inp(48)and 8 then let YA1=-15:let A1=1
200 if A1=0 then goto 300
210 if YA1<4 then goto 250
220 if I and 32 then let XA1=XA1-2
230 if I and 64 then let XA1=XA1+2
240 if abs(XA1)>0 then let XA1=XA1-sgn(XA1)
250 let YA1=YA1+1:let X1=X1+XA1:let Y1=Y1+YA1
260 if Y1>152 and X1>8 and X1<232 then let Y1=152:let XA1=0:
let YA1=0:let A1=0:let K=0:goto 300
270 if Y1>192 or Y1<-16 or X1<-16 or X1>256 then goto 650
300 loc 0 to X1,Y1
320 let I=inp(51):if A2=1 then goto 360
330 if I and 2 then let XA2=-6:let YA2=-1:let A2=1
340 if I and 4 then let XA2=6:let YA2=-1:let A2=1
350 if inp(48)and 4 then let YA2=-15:let A2=1
360 if A2=0 then goto 460
370 if YA2<4 then goto 410
380 if I and 2 then let XA2=XA2-2
390 if I and 4 then let XA2=XA2+2
400 if abs(XA2)>0 then let XA2=XA2-sgn(XA2)
410 let YA2=YA2+1:let X2=X2+XA2:let Y2=Y2+YA2
420 if Y2>152 and X2>8 and X2<232 then let Y2=152:let XA2=0:
let YA2=0:let A2=0:let K=0:goto 460
430 if Y2>192 or Y2<-16 or X2<-16 or X2>256 then goto 670
460 loc 1 to X2,Y2
480 if X1+16<X2 or X1-16>X2 or Y1+16<Y2 or Y1-16>Y2 then got
o 160
490 if K=1 then goto 160
500 let A1=1:let A2=1:let K=1
510 if Y1<>Y2 then goto 540
520 if X1<X2 then let XA1=-5:let YA1=-5:let XA2=5:let YA2=-5
:goto 630
530 let XA1=5:let YA1=-5:let XA2=-5:let YA2=-5:goto 630
540 if Y1>Y2 then goto 570
550 if X1<X2 then let XA1=-5:let YA1=-5:let XA2=6:let YA2=-5
 else let XA1=5:let YA1=-5:let XA2=-5:let YA2=-5
560 goto 590
570 if X2<X1 then let XA2=-5:let YA2=-5:let XA1=6:let YA1=-5
 else let XA2=5:let YA2=-5:let XA1=-6:let YA1=-5
580 goto 610
590 let TI2=TI2-1:print cursor(TI2,3)" "
600 if TI2<4 then let XA2=XA2*4:let YA2=-15:goto 630 else go
to 630
610 let TI1=TI1-1:print cursor(TI1,3)" "
620 if TI1<25 then let XA1=XA1*4:let YA1=-15
630 goto 160
650 let MN1=MN1+1:let TI1=29:if MN1=3 then goto 70
660 gosub 1100:goto 130
670 let MN2=MN2+1:let TI2=8:if MN2=3 then goto 70
680 gosub 1110:goto 130
850 view 3,21,28,23:cls 128:view
860 print cursor(4,0)"BLUE" tab(24)"RED"
870 loc 0 to X1,Y1:loc 1 to X2,Y2
880 print cursor(6,8)MN$(MN2)tab(20)MN$(MN1)
890 print cursor(15,8)"VS":for I=0 to 5000:next
900 print "↑IIII":return
920 print "UVK"
940 if inp(48)and 128 then return
950 goto 940
1100 print cursor(24,3)"■■■■■":return
1110 print cursor(3,3)"■■■■■":return
```

評…なかなかしぶい（編）

by POP2

★ぼくたちの英語の先生は、自分が後藤久美子に似ていると思っている影さんの妹みたいな人です。（山形市・ザウエル14才）……【影：私と館ひろしのようにはっきり似ているならゆるせるのだが…。編：どこが似てるの？】

M5(BASIC-G)用

魔王を倒すロールプレイング

デーモン

Demon

小笠原　実

●ストーリー

ある日，突然現れた魔王により平和のシンボルであった「平和の杖」が盗まれた。それにより，この国は怪物たちに支配されてしまった。そこへ現れた１人の旅人が人々が止めるにもかかわらず，魔王を倒す戦いにでかけたのだ。

●実行方法

まず**リスト１**を打ち込み，RUN500でマップデータをチェック。OKならばセーブし，その後ろに**リスト２**をセーブしてください。**リスト１**を実行すると自動的に**リスト２**を読み込みしばらく待てばはじまります。

《リスト１》Demonの各種データのプログラム

```
10! ************************
20! *                      *
30! * FOOL PLAYING GAME 2 *
40! *                      *
50! * By Minoru Ogasawara *
60! *                      *
70! ************************
100 print "USL":console 0
110 for I=&2900 to &2BF7
120 A=vpeek(I):vpoke I,A or A/2
130 next
140 stchr "0705050810204080" to 127,1
150 print cursor(11,4);"PLEASE WAIT"
160 print cursor(5,6);"TILL '*' REACHES 'END'."
170 print cursor(23,10);"END";
180 print cursor(6,10);"*";
190 for I=128 to 192 step 8
200 read A$,B$:stchr A$ to I,1
210 color I,val("&"+B$)
220 next
230 for I=200 to 248 step 8
240 stchr "fbfbfb00bfbfbf00" to I,1
250 color I,&74
260 next
270 for I=0 to 2032 step 16:read A$,A
280 print cursor(I/256*2+6,10);"  *";
290 for J=0 to 15
300 A=val("&"+mid$(A$,J+1,1))
310 vpoke I+J,128+A*8
320 next J,I
330 for I=0 to 10
340 for J=0 to 3
350 read A$:stchr A$ to I*4+J
360 next
370 read A:scod I,I*4:scol I,A
380 next
390 stchr "ff818181818181ff" to 255:scod 11,255:scol 11,1
400 print cursor(22,10);"  * ";
410 sleep 1:print cursor(24,10);" ";
420 print cursor(4,12);"NOW MAIN PROGRAM LOADING";
430 print cursor(7,14);"WAIT A LITTLE MORE"
440 chain
500!
510! ******** MAP DATA CHECK ********
520!
530 restore 1000
540 for I=0 to 127
550 read A$,CS:S=0:for J=1 to 16
560 S=S+val("&"+mid$(A$,J,1)):next
570 if S=CS then next:print "MAP DATA OK!":end
580 print "GLMAP DATA ERROR IN";2000+I*10:end
800 data 0000081422000000,E4
810 data fbfbfb00bfbfbf00,6a
820 data ffaaff55ffaaff55,3c
830 data 0808141422224141,12
840 data ffaaff55ffaaff55,eb
850 data 0008000000220000,e7
860 data ffaaff55ffaaff55,6a
870 data 18dbc318dbffefef,e0
880 data 00387e7e7e7e7e38,1e
1000 data 0000000000000000,0
1010 data 0000000000000000,0
1020 data 0000000000000000,0
1030 data 0000000000000000,0
1040 data 0000000000000000,0
1050 data 0000000000000000,0
1060 data 0000004444444444,40
1070 data 4444444422000000,36
1080 data 0000044444444484,48
1090 data 4444444422200000,38
1100 data 0000444444444444,48
1110 data 4444444222220000,38
1120 data 0002444444444444,50
1130 data 4444444222222000,40
1140 data 0002244444444444,48
1150 data 4444442222222000,38
1160 data 0002222444444444,44
1170 data 4444442222222000,38
1180 data 0002222244444444,42
1190 data 4444422222222000,36
1200 data 0002222224444444,40
1210 data 4444222222222000,34
1220 data 0002222222224444,34
1230 data 4222222222222000,28
1240 data 0003222222222222,27
1250 data 2222222666222000,38
1260 data 0003322222222222,29
1270 data 2222226666622000,46
1280 data 0003333222233332,34
1290 data 2222226686622000,48
1300 data 0003333222333333,36
1310 data 3222226666622000,47
1320 data 0003333222333333,36
1330 data 3222222666222000,39
1340 data 0003333222333333,36
1350 data 3322222222222000,28
1360 data 0003332222233333,34
1370 data 3322222222225000,31
1380 data 0003332222223333,33
1390 data 3332222222255000,35
1400 data 0003332222223333,33
1410 data 3332222222555000,38
1420 data 0003322222222333,31
1430 data 3333225555555000,51
1440 data 0003322222222333,31
1450 data 3333255555555000,54
1460 data 0003222222223333,31
1470 data 3333355522225000,43
1480 data 0002222222223383,35
1490 data 3333355223322000,39
1500 data 0002227222233333,36
1510 data 3333355233332000,41
1520 data 0000222222233333,29
1530 data 3333555233832000,48
1540 data 0000022222233333,27
1550 data 3335555223322000,43
1560 data 0000002222223333,24
1570 data 3355555522225000,49
1580 data 0000000000000000,0
1590 data 0000000000000000,0
1600 data 0000000000000000,0
1610 data 0000000000000000,0
1620 data 0000000000000000,0
1630 data 0000000000000002,2
1640 data 1111111111111111,16
1650 data 1111111111111111,16
```

★ぼくぐらいでしょう。校長室で，校長先生や教頭先生と一緒に親子どんぶりを食べたりしたのは。(三重県能野市・滝瓜智久15才)……【影：はっきり言いなさい!!校長室に居残りさせられて校長先生の親子どん食べたんでしょ。】

●遊びかた

まず，キャラクターに名前をつけると，街の中からはじまります。街の外ではカーソル・キーで移動，Ａキーでパス，その他は選択式なのでやればわかります。あとセーブはデータを別の変数に保存するだけなのでテープは必要ありません。

●プログラムについて

リスト１，２ともメモリに余裕がほとんどないため，もっといろいろやりたいことがあったのをカットしてしまいました。新しい要素を盛り込むのはほとんど無理でしょう。

あと，オールＢＡＳＩＣなので多少遅いのは許してください。

★　　　★

```
Name:jimy
H.P 30 / 30          Potion 0
STR 20
DEF 20
EXP 0
G.P 100
LEV 1

Town
 1:Buy arms
 2:Buy items
 3:Save
 4:Load
 5:Leave
```

▲《写真１》街からスタート!!武器やアイテム等を買おう

▼《写真２》これが武器と防具だ!!できるだけ高いものを買おう

```
Name:jimy
H.P 30 / 30          Potion 0
STR 20
DEF 20
EXP 0
G.P 100
LEV 1

1 :Knife     $ 50
2 :S.Sword   $ 150
3 :L.Sword   $ 500
4 :F.Sword   $ 1500
5 :Leather   $ 80
6 :Chain     $ 250
7 :Steel     $ 800
8 :Silver    $ 2000

Select 1-8(Q:Quit)
```

CHECKER FLAG

編：本格的なＲＰＧですね。

Dr.D：そうじゃな。マップの表示画面が小さいのはあまりいいとは言えないが，ＳＡＶＥ，ＬＯＡＤ機能はすぐれものじゃな。まだ，入ったことがないところに入る前に一端ＳＡＶＥすれば，かなりの冒険もできるからな。

影：アイテムを買うと，確実に強くなるのもなかなかいいですよ。

Dr.D：レベルがあがりにくい分アイテムにシフトしているようじゃな。

影：それじゃあ，私も時間をかけて解きますか。

```
1660 data 1111111111111111,16
1670 data 1111111111111111,16
1680 data 11a1aaa1a1a1aaa1,97
1690 data 1ccc1cccccccccc11,148
1700 data 11aaa111aaa1a1a1,88
1710 data 1c1c1c111111c11,60
1720 data 11a111aaa1a1a181,77
1730 data 1c1ccc1ccccc1c11,126
1740 data 11aaaaa1a1aaa1a1,106
1750 data 1c11111c111c1c11,60
1760 data 11a11111111111a1,34
1770 data 1c1ccccc1ccc1c11,126
1780 data 11a1aaaa1e1aaaa1,110
1790 data 1c1c11111c111111,49
1800 data 1111a1a11a1a1111,52
1810 data 1c1c1ccc1ccccc11,126
1820 data 11aaa1aaaa1aaaa1,115
1830 data 1c1c1c1c11111c11,71
1840 data 11a11111111111a1,34
1850 data 1c1ccc1c1ccccc11,126
1860 data 11a1aaa1aaa1aaa1,106
1870 data 1c11111c1c111111,49
1880 data 11aaa1a111aaa1a1,88
1890 data 1ccc1ccc1ccccc11,137
1900 data 11a1a1aaa11111a1,70
1910 data 1c111c1111111c11,49
1920 data 11a1a1a1aaaaaaa1,106
1930 data 1ccccc1cccccccc11,148
1940 data 1111111111111111,16
1950 data 1111111111111111,16
1960 data 1111111111111111,16
1970 data 1111111111111111,16
1980 data 1199919991999991,104
1990 data 1bbbbbbbbbbbbb11,146
2000 data 1191119111911191,48
2010 data 1b11b1b11b1bbb11,86
2020 data 1199999999919991,112
2030 data 1bbbb1bfbb1b1111,110
2040 data 1111119119119191,48
2050 data 1bbbbbb1bbbbbb11,136
2060 data 1199999919999191,104
2070 data 1b11bbb1bbb1bb11,106
2080 data 1191911911919191,64
2090 data 1bbbbbbbbbb1bb11,136
2100 data 1191991991919111,72
2110 data 111b1b11b1bbbb11,86
2120 data 1191111999919981,79
2130 data 1bbb1bbbb1bbbb11,126
2140 data 1199991191119111,64
2150 data 1b1bbbb1bbb11b11,106
2160 data 1191199199919991,88
2170 data 1b1bb1b1bb8bbb11,113
2180 data 1199119111999191,72
2190 data 1bbbb1bbb11b1b11,106
2200 data 1119919991111191,64
2210 data 1b11bbbbbbbb1b11,116
2220 data 11d9119199999991,100
2230 data 1bbbbb11bbbbbb11,126
2240 data 1111111111111111,16
2250 data 1111111111111111,16
2260 data 1111111111111111,16
2270 data 1111111111111111,16
2280 data 0000000000000007
2290 data 1b376f7f7f3f1c00
```

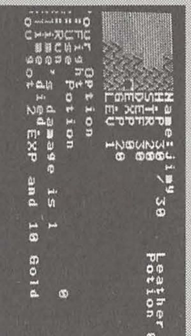
```
2300 data 00000000000000e0
2310 data f8fcfefefefc3800,2
2320 data 0060f0f979360609
2330 data 00060f0f07030000
2340 data 0060f0f0e0c00000
2350 data 00060f9f9e6c6090,10
2360 data 00000000023a7dfe
2370 data fffca88a00000000
2380 data 00000000405cbe7f
2390 data ff3f155100000000,4
2400 data 2121212326262176
2410 data 0b343307000e0e00
2420 data 00000080c0c000dc
2430 data a22aa2dc00c0e0e0,7
2440 data 0305252522730937
2450 data 310701030204040c
2460 data 80404040809e12d2
2470 data 12d20c8080404060,14
2480 data 2121212326262176
2490 data 0b343307000e0e00
2500 data 00000080c0c000dc
```

```
2510 data a22aa2dc00c0e0e0,7
2520 data 000001070d2b2f4f
2530 data 4f2da59f691425c9
2540 data 0000c0e0f0f4f4f2
2550 data f26448f028a42448,6
2560 data 0002080012021000
2570 data 0800020000000000
2580 data 0080200090801000
2590 data 2000208028000000,7
2600 data 00000010005410ba
2610 data 387cfefefefe7c38
2620 data 08002a085d1c3e7f
2630 data 7f7f7f3e1c000000,9
2640 data 041618c7cfebedf7
2650 data e36d23083467afa7
2660 data 40d030c6e6ae6ede
2670 data 8e6c882058cceaca,12
2680 data 05070307367763dd
2690 data beb7b65b59260e0e
2700 data a0e0c0e06ceec6bb
2710 data 7ded6ddb9a667470,4
```

《リスト２》Demonのメイン・プログラム・リスト

```
10 print "■":view:cls:locate 5,4:input "Input your name.";NA
$:if len(NA$)<1 or len(NA$)>6 then run
20 PM=30:PS=20:PD=20:PE=0:PG=100:PL=1
30 MH=30:ST=20:DE=20:EX=0:GP=100:LE=1:cls
100 HP=MH:gosub 1800:print "■  Town"
110 if I5=1 then goto 1500
120 print tab(3)"1:Buy arms"
130 print tab(3)"2:Buy items"
140 print tab(3)"3:Save"
150 print tab(3)"4:Load"
160 print tab(3)"5:Leave"
170 A=inkey(0):if A<9 or A>13 then goto 170
180 cls:sleep 1,30:on A-8 goto 200,300,400,420,450
200 restore 2000:for I=0 to 7
210 read GO$,PR,CA:print cursor(3,I+1);I+1;":";GO$;" $";PR;:
next
220 print cursor(5,10);"Select 1-8(Q:Quit)";
230 A=inkey(0):if A<9 or A>17 then goto 230 else if A=17 the
n goto 100
240 restore 2000:for I=1 to A-8:read GO$,PR,CA:next
250 if PR>GP then goto 230
260 print cursor(5,11);"Thank you":GP=GP-PR:sleep 1
270 CA=LE*20+CA:if A<13 then WE$=GO$:ST=CA else AR$=GO$:DE=C
A
280 gosub 1800:cls:goto 200
300 PR=LE*100:print cursor(5,1);"Select 1-2(Q:Quit)"
310 print tab(3)"1:Lamp    $ 500"
320 print tab(3)"2:Potion $";PR
330 A=inkey(0):if A<>9 and A<>10 and A<>17 then goto 330 els
e if A=17 then goto 100
340 if A=10 then goto 360
350 if GP<500 then goto 330 else PR=500:goto 370
360 if PO=15 or GP<PR then goto 300
370 print cursor(5,5);"Thank you":sleep 1:GP=GP-PR:if A=9 th
en I1=1 else PO=PO+1
380 gosub 1800:cls:goto 300
400 PM=MH:PS=ST:PD=DE:PE=EX:PG=GP:PL=LE
410 P1=I1:P2=I2:P3=I3:P4=I4:PP=PO:PW$=WE$:PA$=AR$:goto 100
420 MH=PM:HP=MH:ST=PS:DE=PD:EX=PE:GP=PG:LE=PL
430 I1=P1:I2=P2:I3=P3:I4=P4:PO=PP:WE$=PW$:AR$=PA$:goto 100
```

★影さんは，パソコンを破壊するのがうまいそうですが，そのコツを教えてください。（愛知県刈谷市・Ｔ．Ｄ16才）
……【**影**：まず，全身の力をぬき，指先に精神を集中して，「壊れろ！」と念じてください。そうすれば……。】



▲《写真3》敵をやっつけると経験値とゴールドが入る



▼《写真4》死んだらSAVEした場所からはじめよう

評…何じゃこりゃ(影)



by Z-ZONE

```
450 color 136,0:C0=0:if I1=1 then color 136,&6A:C0=&47
460 for I=200 to 248:color I,C0:next
470 X=6:Y=24:F=1
480 erase:mag 0:loc 11 to 24,-40
490 AD=X+Y*32-99+1024*(F-1):for I=F-1 to 7-F:for J=F-1 to 7-
F
500 vpoke &3800+I*32+J,vpeek(AD+I*32+J):next J,I
510 if X=29 and Y=6 and I5=0 then E=10:goto 710
520 Q=vpeek(&3863)/8-16
530 if Q=4 and I2=0 then play "o3v15l32cc":HP=HP-MH/5:gosub
1800
540 if Q=6 and I4=0 then play "o3v15l32ccc":HP=0:gosub 1800
550 if Q<>7 then goto 570 else print "There's a town.Enter?(
Y/N)"
560 A=inkey(0):if A=22 then goto 100 else if A<>38 then goto
 560
570 cls:if Q<>8 then goto 600 else print "You found a Dungeo
n.Enter?(Y/N)"
580 A=inkey(0):if A=22 then F=F xor 3:view 0,0,6,6:cls:view
0,8,31,23:goto 490 else if A<>38 then goto 580
590 cls:if Q<13 then goto 630
600 if Q=13 and I2=0 then print "You found 'Bottle'!":play "
o5v15l32cego6c":sleep 1:cls:I2=1:gosub 1800
610 if Q=14 and I3=0 then print "You found 'Ship'!":play "o5
v15l32cego6c":sleep 1:cls:I3=1:gosub 1800
620 if Q=15 and I4=0 then print "You found 'Amulet'!":play "
o5v15l32cego6c":sleep 1:cls:I4=1:gosub 1800
630 if rnd(4)=0 then goto 700
640 A=inkey(0):if A<>25 and A<>54 and A<>55 and A<>46 and A<
>51 then goto 640
650 if A<>25 then goto 670
660 print "Pass":sleep 1,10:cls:HP=HP+1*(HP<MH)*(Q=2):gosub
1800:goto 630
670 XX=(A=54)-(A=55):YY=(A=51)-(A=46):Q=vpeek(&3863+XX+YY*32
)/8-16
680 if Q=0 or Q=1 or(Q=5 and I3=0)then print "You can't.":sl
eep 1,10:cls:goto 490
690 X=X+XX:Y=Y+YY:goto 490
700 on Q-1 goto 1200,1210,490,1220,490,490,490,1230,1240,125
0,1260,1230,1240,1250
710 restore 2080:for I=0 to E:read EN$,TH,TS,TD,TE,TG:next:c
ls:print EN$;" Appeared!":sleep 1
720 erase:mag 3:loc E to 152,0
800 print "■Your Option":print "1:Fight":print "2:Use Potion
":print "3:Run":print cursor(23,3);TH
810 A=inkey(0):if A<9 or A>11 then goto 810
820 if A>9 then goto 840 else D=ST-TD+rnd(LE):D=-D*(D>0):if
rnd(100)<LE then D=D*2
830 play "o5v15l32cegceg":print EN$;"'s damage is";D:TH=TH-D
:if TH>0 then goto 900 else goto 1000
840 if A=11 then goto 860
850 if PO>0 then PO=PO-1:HP=MH:gosub 1800:goto 900 else goto
 800
860 if rnd(3)>E/3 then print "You ran away!":sleep 1:cls:era
se:goto 480 else print "You failed!"
900 sleep 1:cls:print cursor(23,3);TH;"■";EN$;"'s attack."
910 sleep 1,30:D=TS-DE-rnd(LE):D=-D*(D>0):if rnd(100)<E+1 th
en D=D*2
920 sleep 1,30:play "l32o4v15cdecde":print "Your damage is";
D:HP=HP-D:gosub 1800:sleep 1,30:goto 800
1000 play "ceg":sleep 1:print EN$;" died.":print cursor(23,3
);0:sleep 1:erase:print:print
1010 if E=10 then I5=1:print "You found 'rod of peace'!":F=1
:sleep 1
1020 print "You got";TE;"EXP and";TG;"Gold":sleep 1:EX=EX+TE
:if EX>12800 then EX=12800
1030 GP=GP+TG:if GP>30000 then GP=30000
1040 if EX<2^LE*25 then goto 1070
1050 play "o5l32v15cdefgabo6c":print "Level up!":HP=HP+25:MH
=MH+25
1060 ST=ST+20:DE=DE+20:LE=LE+1:sleep 1
1070 cls:gosub 1800:goto 480
1200 if LE>3 then goto 490 else E=0:goto 710
1210 if LE>5 then goto 490 else E=1:goto 710
1220 E=6:goto 710
1230 E=rnd(1)+2:goto 710
1240 E=rnd(1)+4:goto 710
1250 E=rnd(1)+7:goto 710
1260 if rnd(2)=0 then goto 490 else E=9:goto 710
1500 sleep 1:erase:view:cls:len 32
1510 A$="Congratulations,"+NA$+"!":Y=3:gosub 1580
1520 A$="You beat the evil Demon":Y=5:gosub 1580
1530 A$="and took back 'rod of Peace.'":Y=7:gosub 1580:sleep
 1
1540 A$="But you must leave this world":Y=10:gosub 1580
1550 A$="to help another world.":Y=12:gosub 1580
1560 A$="It is your duty to do so.":Y=14:gosub 1580:sleep 2
1570 print cursor(6,18);"- To be continued -":goto 1570
1580 locate(32-len(A$))/2,Y
1590 for I=1 to len(A$)
1600 print mid$(A$,I,1);
1610 play "o5v15l32a":sleep 1,5:next
1620 print:return
1800 view:print cursor(7,0);"Name:";NA$
1810 print cursor(7,1);"H.P";HP;"/";MH
1820 print cursor(7,2);"STR";ST
1830 print cursor(7,3);"DEF";DE
1840 print cursor(7,4);"EXP";EX
1850 print cursor(7,5);"G.P";GP
1860 print cursor(7,6);"LEV";LE
1870 print cursor(21,0);WE$;"■"
1880 print cursor(21,1);AR$;"■"
1890 print cursor(21,2);"Potion";PO
1900 if I1=1 then print cursor(21,3);"Lamp"
1910 if I2=1 then print cursor(21,4);"Bottle"
1920 if I3=1 then print cursor(21,5);"Ship"
1930 if I4=1 then print cursor(21,6);"Amulet"
1940 if I5=1 then print cursor(19,0);"4"
1950 view 0,8,31,23:if HP>0 then return
1960 print "■You died!"
1970 print "Load(y/n)?"
1980 A=inkey(0):if A=22 then goto 420 else if A=38 then run
else goto 1980
2000 data "Knife ",50,10
2010 data "S.Sword",150,20
2020 data "L.Sword",500,35
2030 data "F.Sword",1500,55
2040 data "Leather",80,10
2050 data "Chain ",250,15
2060 data "Steel ",800,25
2070 data "Silver ",2000,40
2080 data "Slime",20,25,20,2,10
2090 data "Wasp",50,50,40,4,25
2100 data "Bat",100,90,60,10,30
2110 data "Fighter",50,100,80,15,50
2120 data "Skeleton",120,140,120,50,80
2130 data "Knight",150,160,130,70,120
2140 data "Kraken",180,210,150,130,160
2150 data "Ghost",200,220,200,150,180
2160 data "Wisp",180,230,210,180,200
2170 data "Dragon",250,250,230,200,250
2180 data "Demon",500,255,250,0,0
```

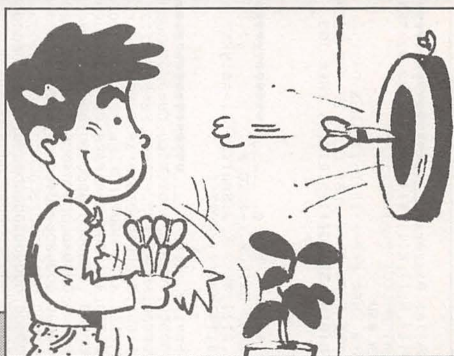
★先日，銭湯に行くと，マスクとサングラスが浮いていた。これは一体……？(石川県金沢市・**松澤まむし？才**)
……【**影**：それはきっとマスクとサングラスでしょう。**編**：当たり前でしょ。**影**：だって，これは一体って言うんだもん。】

MSX/MSX2用

数多くの選手の中から選べるダーツ

DARTS SPIRIT A

(ダーツ スピリット エー)



HANIWA

★内容

こんにちは，HANIWAです。今回はダーツのプログラムを作ってみました――と言っても本格的なものではなく，なんかただの的当てになっちゃいましたけど。

★DARTS SPIRITS A!

ゲームのはじめに，まず自分の操作する（矢を投げる）キャラを決めてください。カーソル・キーの上下で選択，スペース・キーで決定です。

3人まで同時プレイできます。2人目以降のキャラを選ぶとき，END.に合わせてスペース・キーを押すと，1人プレイ，2人プレイができるようになります。ジョイスティックは1も2も使えますよ。

《第1表》変数表

X	矢のX座標
Y	矢のY座標
Z	矢の奥行き
PL	今だれが矢を投げるか
PS	何人プレイか
P(3)	ポイント
KS	投げる回数
C	その回のポイント
N$(12)	キャラの名前
MA$(10), MB$(10)	音楽データ

さて，プレイ画面になると，1プレイヤーから順に1本ずつ10回投げていきます。最初に1プレイヤーは画面左の的の下の紫の矢を左右に動かして，自分の投げる位置を決めてください。スペース・キーで決定します。

すると，画面右下の人の手が動きだします(人は彼を"弓道(きゅうどう)くん"と呼ぶ)。ここでは角度を決めるのです。ちょーどイイところでスペース・キーを押してください。

そのボタンを押し続けると，投げる力がどんどんあがっていく（表示はされない）のでちょーどイイところで離すと，矢は飛んでいきます。力が一定以上になった場合も，矢はキーを離さずとも飛んでいきます。矢の色は1P－青，2P－赤，3P－黄，です。

点は，中央の紫8点，その回りの赤5点，外円の茶色3点，緑2点＋（もう一度投げられる）で，青は1点です。緑を連続で取ると点はあがっていきます。

★PROGRAM SPIRITS A!

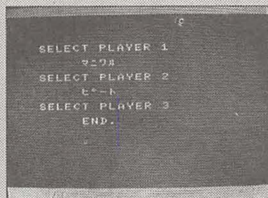
リストは短めですが，1行が少し長いかなーと思っています。グラフィック・モードでやるつもりはまったくなかったんですが，的の絵を表示したかったので，グラフィック・モードにしました。フォントじゃ円は描きにくいですからねー。

★おまけmkII

選ぶキャラによって，矢のスピード，角度のかげん，矢の重さがちがうので，どれが一番やりやすいか，試してみてください。僕としては，「はにわっ」と「マニワル」と「ふあらん」が使いやすいと思いますけど。まあ12人のうち1人は使いやすいのがいるでしょう。

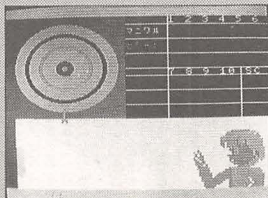
それと説明不足がありました。今，誰が投げるかは，周辺色の色を見れば，わかります（投げる人の矢の色と同じ色をしている）。

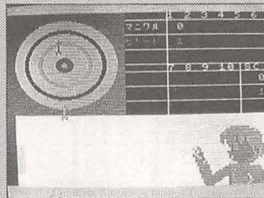
リプレイはリターン・キーです。



▲《写真1》まずプレイヤーを決めます。今回はマニワルとピートの一騎撃ちだ!!

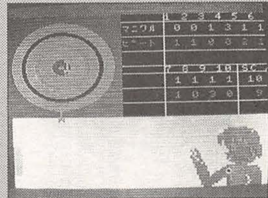
▼《写真2》ダーツの中央下にある矢を動かし投げる位置を決める





▲《写真3》手首が上下に動くので，ここだと思ったところでスペース・キーを押そう

▼《写真4》10対9でマニワルの勝ち!!人によって条件がちがうゾ!!

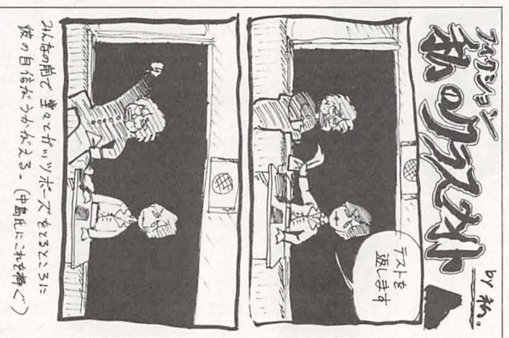


★つぐ美さ～ん，くうねるあそぶばっかりしていると影さんみたいになってしまうゾ!!影さん，食う，寝る，遊ぶばかりしていると仕事がなくなるぞ!!（香川県高松市・あかねが好きだ15才）……【影：皆さーん，お元気ですか?】

DARTS SPIRIT Aのプログラム・リスト

```
10 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Darts Spirits A. _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DEFUSR=&H90:ON INTERVAL=185 GOSUB 480
30 KEY OFF:DIM N$(12),R(12),S(12),W(12),MA$(20),MB$(20)
40 OPEN"GRP:" AS#1:SCREEN 1,3,0:GOSUB 730
50 INTERVAL OFF:COLOR 15,2,7:GOSUB 630:SCREEN 2
60 A=USR(0):MM=-2:GOSUB 480:INTERVAL ON
70  ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Screen Write _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
80 PUTSPRITE0,(206,125),4,0:PUTSPRITE1,(216,127),5,1:PUTSPRITE2,(184,159),4,2
90 PUTSPRITE3,(210,137),10,4:PUTSPRITE4,(216,165),14,5
100 PUTSPRITE5,(170,147),10,6:PUTSPRITE6,(216,159),5,3
110 CIRCLE(64,56),48,5:PAINT(64,56),5:CIRCLE(64,56),38,6:CIRCLE(64,56),35,6
120 PAINT(64,19),6:CIRCLE(64,56),8,8:PAINT(64,56),8:CIRCLE(64,56),2,13:PAINT(64,
56),13
130 CIRCLE(64,56),25,3:CIRCLE(64,56),22,3:PAINT(64,32),3
140 LINE(120,0)-(256,111),1,BF:LINE(16,112)-(256,191),15,BF:LINE(16,144)-(24,176
),7,BF
150 PS(1)=0:PS(2)=0:PS(3)=0:N$(0)="":GOSUB 500
160 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Main Routine _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
170 FOR KS=1 TO 10:FOR PL=1 TO PS:X=64:C=0:COLOR ,,5+PL*2
180 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):X=X+(S=7ANDX>16)-(S=3ANDX<110)
190 PUTSPRITE7,(X-3,100),13,11:IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 180
200 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(0) THEN 200 ELSE GOSUB 420
210 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Angle  Setting _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
220 VX=-1:FOR I=79 TO 0 STEP -1:PUTSPRITE 5,(170,147),10,9-I¥20
230 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2) THEN 270 ELSE NEXT I
240 VX=1:FOR I=0 TO 79 :PUTSPRITE 5,(170,147),10,9-I¥20
250 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN NEXT I:GOTO 220
260 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Throw Darts! _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
270 KD=I:Y=147:Z=170:FOR K=0 TO 80:IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(0) THEN NEXT K
280 Z=Z-K/S(P(PL)):Y=Y-KD/R(P(PL)):KD=KD-W(P(PL)):PUTSPRITE7+PL,(Z,Y-3),5+PL*2,1
0
290 PUTSPRITE6+O*5,(216,159),5,3:PUTSPRITE11-O*5,(0,-40):O=1-O
300 GOSUB 440:IF Y<190ANDZ>24 THEN 280 ELSE GOSUB 460
310 X=X+VX*RND(1)*(K/8):Y=(Y-144)*3+8:IF X<0ORX>120ORY<0ORY>112 THEN PUTSPRITE7+
PL,(0,-40):GOTO 350
320 FORI=0TO20:FOR J=13 TO 15
330 PUTSPRITE7+PL,(X-3,Y-1),J,11:NEXT J,I:PUTSPRITE7+PL,,PL*2+5
340 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Pierced! _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
350 P=0:F=POINT(X,Y):IF F=5 THEN P=1 ELSE IF F=6 THEN P=3
360 IF F=8 THEN P=5 ELSE IF F=13 THEN P=8 ELSE IF F=3 THEN P=2
370 GOSUB 450:C=C+P:PS(PL)=PS(PL)+P:GOSUB 560:IF F=3 THEN 180
380 NEXT PL,KS:A=USR(0):INTERVAL OFF
390 PLAY"T180S9M6000L8O4FEFGAGABCR4.O5CR4.C4.CO4RC","T180S9L8O2FR8FR8AR8AR8CR4.C
R4.C4.CRC"
400 IF INKEY$=CHR$(13)ANDPLAY(0)=0 THEN SCREEN 1:GOTO 50 ELSE 400
410 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Sound  Routine _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 SOUND 10,13:SOUND 5,0:FOR I=0 TO 255 STEP10:SOUND4,I:NEXT I
430 SOUND 10,0:RETURN
440 Q=Q+1:D=Y*1.5+Q:SOUND 10,13:SOUND 5,D¥256:SOUND 4,DMOD256:RETURN
450 Q=0:SOUND 7,56:SOUND 10,0:SOUND 5,0:SOUND 4,0:RETURN
460 SOUND7,24:SOUND 6,6:SOUND 10,12:SOUND 5,1:FOR I=0 TO 255 STEP 10
470 SOUND 4,I:NEXT I:SOUND 10,0:RETURN
480 MM=MMMOD8+1:PLAY MA$(MM+2),MB$(MM+2):RETURN
490 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Score Bord Write _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
500 FOR I=8 TO 56 STEP 16:LINE(120,I)-(255,I),15:LINE(120,I+56)-(255,I+56),15:NE
XT I
510 LINE(158,0)-(158,111),15:LINE(226,56)-(226,111),15
520 DRAW"BM159,0":PRINT#1,"1 2 3 4 5 6":DRAW"BM159,57":PRINT#1,"7 8 9 10 SC"
530 FOR I=1 TO 3:COLOR I*2+5:PSET(121,-4+I*16),1:PRINT #1,N$(P(I)):NEXT I
540 RETURN
550 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Score  Write _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
560 COLOR 5+PL*2:IF KS>6 THEN 580
570 U=144+KS*16:V=-4+PL*16:LINE(U+8,V)-(U+14,V+8),1,BF:GOTO 590
580 U=144+(KS-6)*16:V=53+PL*16:LINE(U+8,V)-(U+14,V+8),1,BF
590 PSET(U,V),1:PRINT#1,USING"##";C
600 LINE(228,53+PL*16)-(256,61+PL*16),1,BF:PSET(228,53+PL*16),1
610 PRINT#1,USING"###";PS(PL):RETURN
620 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Selict Players _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
630 RESTORE 900:FOR I=1 TO 12:READ N$(I),S(I),R(I),W(I):NEXT I:N$(0)="END."
640 CLS:FOR I=1 TO 3:LOCATE 3,I*4:PRINT"SELECT PLAYER";I:P=1
650 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2) THEN 650
660 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IF S=5 THEN P=P+1:IF P=13 THEN P=1
670 IF S=1 THEN P=P-1:IF I=1 THEN IF P=0 THEN P=12 ELSE ELSE IF P<0 THEN P=11
680 LOCATE 8,I*4+2:PRINT N$(P)::IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2) THEN 700
690 FORJ=0TO99:NEXTJ:GOTO 660
700 P(I)=P:PS=3:IF P=0 THEN PS=I-1:I=3
710 NEXT I:RETURN
720 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Sprite Set  e.t.c. _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
730 FOR I=0 TO 11:A$="":FOR J=1 TO 4:READ B$:FOR K=1 TO 8
740 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2-1,2))):NEXT K,J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
750 RESTORE 930:FOR I=1 TO 10:READ MA$(I),MB$(I):NEXT I
760 RETURN
770 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥_____ Sprite  data _____♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
780 DATA 071F3E7CFBFFFEDE,DC58080000000000,FC800080808080C0,C040000000000000
790 DATA 0F3F6F8F0F0D0501,0060606060000000,F0E8FCFCFEFEFEFE,FEFF7F2F2727171F
800 DATA 10102878FC7C7C7E,7E3E3F3F1F1F1F0F,000000001070F3F,7FFFFFF9F1E18101
810 DATA 0000000000C1C2C0,C080808080C1C183,3A78F00078FCFEFE,FFFF7FBFBFDFBF7F
820 DATA 04040C1E13331313,7F3F3F2F1F0F0300,4040C0E0E0F0FAFB,FBFDFCF8F0E08000
830 DATA 03FF3E3D3F3F7F7F,7F7F3E3E7C000000,E080000000000000,0000000000000000
840 DATA 0105020205060303,0301000000000000,008080C0C0C040C0,8000000000000000
850 DATA 000F1B3506070B0B,0301000000000000,00008080C040C0C0,8000000000000000
860 DATA 0000001F336D0E07,0B05000000000000,0000000080C0C0C0,8000000000000000
870 DATA 000000004067BFB,7C1F000000000000,00000000000080C0,8000000000000000
880 DATA 43FE430000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
890 DATA 40E040404040E0A0,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
900 DATA はにわっ,20,64,8, マニワル,16,48,8, LSR.,24,72,6, ハギヤ,30,99,4
910 DATA すへくた,40,64,4, ぱふぃ,10,64,9, かんらた,22,40,4, タックン,14,20,4
920 DATA ふぁらん, 8,20,8, すけると,36,99,4, ピート,12,64,8, ごんた,12,48,8
930 DATA"T172L8S9M10000O5R8FEDR8O4G4.O5FFEDO4R8GG4","T172L8V14O2CO3CO2CGR8S9G4.V
14O3CO2CEGR8S9G4."
940 DATA"O4GO5FEDR8O4G8G4O5FFEDR8O4G4.","V14O2GFEDR8S9G4.V14FCEGR8S9G4."
950 DATA"L8O5E2R8O4GO5CED4D4CO4B4.","V14O2ER8O3EO2ER8EO3EO2EDR8O3DO2DR8DO3DO2D"
960 DATA"O5D2R8O4EGO5DC4C4DE4.","DR8O3DO2DR8DO3DO2DO3CO2CO3CO2C#O3DO2DO3EO2E"
970 DATA"L8O5E2R8O4GO5CED4D4CO4B4.","V14O2ER8O3EO2ER8EO3EO2EO3DO2DO3DO2DR8DO3DO2
D"
980 DATA"O5D2R8O4EGO5DC1","O2DR8O3DO2DR8DO3DO2DO3CO2CO3CO2CBO1BO2AO1A"
990 DATA"O4L4BBO5C8DDDD8CO4B8","O2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1B
"
1000 DATA"O5CCC8DE1","O3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3DO2DO3D#O2D#O3EO2E"
1010 DATA"DDD8EFFF8ED8","O3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3FO2F"
1020 DATA"EEE8F8R8G1","O3EO2EO3EO2EO3EO2EO3FO2FO3GO2GO3FO2FO3EO2EO3DO2D"
```

評…いるいる(編)



by 私

★日本産のコンピュータ・ウイルス〝影〟は，プログラムはおろかパソコン本体まで破壊してしまうのである。(新潟県中頸城郡・あ〜るたいぷ17才)……【編：ＯＨ／おそろしや，さすがに影と名がついただけはある。】

星を取るメルヘン・ゲーム

DOKKAN CHIKKAN
(ドッカン チッカン)



YANAGI

◉遊びかた

カーソル・キーで自分を4方向に動かします。星をすべて取ると面クリアです。

スペース・キーで壁を消せる魔法が使えます。カーソル・キーを押しながら使ってください。

敵につかまるか,時間がなくなるか,星を取ったあとにできる穴に落ちると1人減ります。

道にはいろいろなものが落ちています(第1表)。

星はすべて見えるとは限りません。3面ごとにまっ暗な面があります。

《第1表》落ちているもの

ハート	とくに意味はない
星	これを取ったあとに穴が開く
リンゴ	タイムが増える
ミカン	魔法が1回使える
ブドウ	1人増える

◉入力方法

マシン語を使ってるのでRUNする前にSAVEを。RUNすると約8秒でタイトル画面がでます。このとき,トリガボタンを押せばジョイスティックが使えます。

◉プログラムについて

今回は配列を多用しました(第2表)。とくに自分の移動など普通なら論理式にするところを配列で代用していくらかスピード・アップをはかっています。

◉マシン語についておよびその応用

VRAMの初期設定に使っています。このルーチンによって文字のフォントや色を自由に変えることができます。とくに文字フォントは現在ベーマガで使われているものがほとんど作りだせます。できないのは斜め文字ぐらいです。やりかたはDD04H番地から3バイトの値を変えるだけです(例:FF FF 00→2倍太くなる,FF F F 0F→左半分が2倍,右半分が3

《第2表》変数表

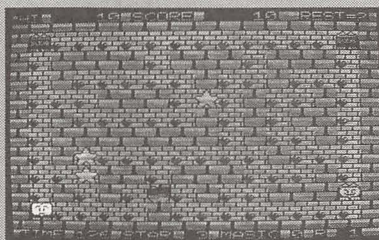
S( ), T( )	方向別の移動量データ
U( )	敵の方向を決めるためのデータ
X( ), Y( )	敵のX, Y座標
C( ), O( ), R( )	敵のデータ
O( ), P( )	敵のX, Yの初期座標
M(,)	迷路の形
N(,)	落ちているもの
L(,)	自分の軌跡
V( )	果物のでる確率

《第3表》面データの仕組み

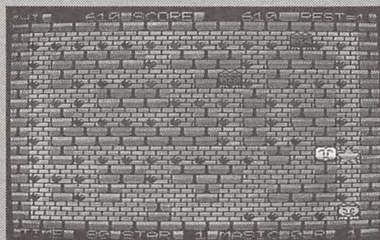
(4進数)
0:道
1:道と土管の境界,ゲーム上は道
2:土管
3:壁



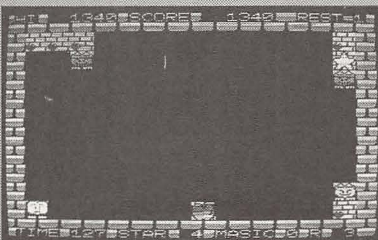
◀《写真1》タイトル画面。ドッカン・チッカンとはどういう意味なんでしょう?



◀《写真2》ゲーム・スタート!!星をすべて集めよう!!フルーツには秘められた効果が



◀《写真3》これを取ればラウンド・クリアだ!!つぎのラウンドへ



◀《写真4》3面に一度はまっ暗でカベが見えない。敵の動きをよく見よう

★うちの父は,カルピスをうすめることも知らずに,原液のままでコップ1ぱい飲んだことがあります(実話)。(東京都江戸川区・プロジェクトNo. 37413 14才)……【編:いったいどんな反応を示したんでしょうネ!】

倍太くなる)。いろいろ研究してください。

◉改造について

簡単なところでは前述の文字のフォントや色を変えてみてください。

面データはかなりややこしいんですが，一応書いておきます(**第3表**)。

〈参考にしたもの〉

○効果音，X１用「弁天恋歌」小川氏 '87年11月号，ＭＳＸ用「移植版奇跡の品物」伏谷氏 '87年12月号

★

★　★

DOKKAN CHIKKANのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:CLEAR400,&HDD00:DEFINTA-Z:X=RND(-TIME):WIDTH32:KEYOFF
20 DIM S(8),T(8),U(26),X(2),Y(2),C(2),Q(2),R(2),M(15,11),N(15,11),L(15,11)
30 DIM V(9),C$(16):RESTORE 700:FOR I=1 TO 8 STEP 2:READ S(I),T(I):NEXT
40 FORI=0TO9:READV(I):NEXT:FORI=0TO2:READO(I),P(I):NEXT:FORI=0TO26:READU(I):NEXT
50 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FOR I=0 TO 16:READ B$,C$:C$(I)=B$+A$+C$:NEXT
60 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11:M(I,J)=4:NEXT:NEXT:GOSUB 2000:GOTO 530
70 LOCATE1,0:PRINTUSING"HIセ#####0シSCOREシ#####0セシREST=#";HS;SC;MN;:T=99+ST*10-RO
80 LOCATE1,23:PRINTUSING"TIMEシ###シSTARセ##シMASICシ#シRシ##";T;ST;MG;RO;:GOSUB 250
90 JX=1:JY=10:LOCATE2,20:PRINT C$(8);:JS=N(1,10):FORI=0TO2:X=O(I):Y=P(I):X(I)=X
100 Y(I)=Y:R(I)=M(X,Y):C(I)=10:Q(I)=1:LOCATEX*2,Y*2:PRINTC$(9-(I=2));:NEXT:I=0
110 '●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 T=T-1:LOCATE 6,23:PRINTUSING"###";T;:X=JX:Y=JY:IF T<1 OR M(X,Y)=7 THEN 500
130 H=STICK(IS):D=8:IF STRIG(IS) THEN IF MG THEN A=X+S(H):B=Y+T(H):GOTO 190
140 N(X,Y)=JS:IF H=0 THEN 160 ELSE GOSUB 410:IF F THEN 160
150 L(X,Y)=H:GOSUB 420:JX=X:JY=Y
160 ON N(X,Y) GOTO 220,290,270,280,230,490:JS=0
170 GOSUB 340:GOSUB 340:GOTO 120
180 '●●●●●●●●●●● MASIC ●●●●●●●●●●●●●●●●●
190 PLAY"V14O6AADFGFED":MG=MG-1:GOSUB 470:C=M(A,B):IF C<2 OR C>3 THEN 140
200 LOCATE A*2,B*2:PRINT C$(N(A,B));:M(A,B)=-(C=3):H=0:GOSUB 430:GOTO 140
210 '●●●●●●●●●●● GET {ハート / ブドウ / リンゴ / ミカン / ホシ }●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
220 PLAY"V15O3DO2D","V13R64O2DO1D":SC=SC+1:JS=0:GOSUB 450:GOTO 170
230 PLAY"V14O4CGBCGBCGBCGBCGB","V12O4R64CGBCGBCGBCGBCGB":MN=MN+1-(MN=9)
240 LOCATE 30,0:PRINTUSING"#";MN:GOSUB 250:GOTO 170
250 A=V(RND(1)*10):X=RND(1)*14+1:Y=RND(1)*10+1:IF M(X,Y)>1 OR N(X,Y)>1 THEN 250
260 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(A);:N(X,Y)=A:JS=0:RETURN
270 PLAY"V14O5CBA":SC=SC+15:GOSUB 450:GOSUB 250:AC=AC-1:T=T-30*(AC>0):GOTO 170
280 PLAY"SM1000O5CCCDDDFFF":MG=MG+1+(MG=9):GOSUB 470:GOSUB 250:GOTO 170
290 PLAY"V15O5DEF":ST=ST-1:LOCATE15,23:PRINTUSING"##";ST;:SC=SC+10:GOSUB450:JS=6
300 IF ST THEN 170 ELSE LOCATE 9,10:PRINT" NICE CLEAR!! ":R=R-1:RO=RO+1
310 '●●●●●●●●●●● NICE CLEAR!! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 PLAY"V15L8OCEDFEGFABBABO5CCCL64","V13L8R8OCEDFEGFABBABO5CCCL64":GOTO 570
330 '●●●●●●●●●●● ONI!! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 I=I+1+(I=2)*3:X=X(I):Y=Y(I):C=C(I):H=Q(I):M(X,Y)=R(I):ONI+1GOSUB360,380,390
350 X(I)=X:Y(I)=Y:R(I)=M(X,Y):C(I)=C:Q(I)=H:M(X,Y)=7:RETURN
360 D=9:IF C<1 THEN A=JX-X:B=JY-Y:H=U(SGN(A)*9+SGN(B)*3+SGN(ABS(A)-ABS(B))+13)
370 C=C-1:GOSUB 410:IF F THEN H=INT(RND(1)*4)*2+1:C=1+RND(1)*9:RETURN ELSE 420
380 D=9:A=L(X,Y):IF A<>0 THEN H=A:GOTO 370 ELSE 360
390 D=10:IF C>0 THEN 370 ELSE H=INT(RND(1)*4)*2+1:C=RND(1)*10+1:RETURN
400 '●●●●●●●●●●● SUB. ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 B=M(X,Y):C=M(X+S(H),Y+T(H)):F=(C>2)-(B=2)*(C=1)-(B=1)*(C=2):RETURN
420 B=M(X,Y):IF B<2 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(N(X,Y));
430 X=X+S(H):Y=Y+T(H):B=M(X,Y):IF B<2 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(D);
440 RETURN
450 LOCATE  17,0:PRINTUSING"#####";SC;:IF SC>HS THEN HS=SC ELSE RETURN
460 LOCATE   4,0:PRINTUSING"#####";HS;:RETURN
470 LOCATE 24,23:PRINTUSING"#";MG;:RETURN
480 '●●●●●●●●●●● DEAD & GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
490 IF JS THEN 170
500 PLAY"T120V15L16OFCDCDEDCF8T240L64","T120V13L16R8OCDCDEDCF8T240L64":MN=MN-1
510 IF MN+1 THEN 580 ELSE LOCATE 10,10:PRINT" GAME OVER ":FOR I=0 TO 5000:NEXT
520 '●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 RESTORE 750:CLS:FOR I=0 TO 10:READ A$:PRINT A$;A$;:NEXT
540 LOCATE 7,23:PRINT"PUSH SPACE KEY!!";:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:I=-STRIG(J)
550 J=I+J:NEXT:NEXT:IS=J-2:R=0:RO=1:SC=0:MN=2:MG=0:CLS:PLAY"T240L64","T240L64"
560 '●●●●●●●●●●● ROUND START ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 IF R THEN READ M$,N$:ST=RO/3+3:AC=5:M$=M$+N$ ELSE R=16:RESTORE 820:GOTO 570
580 A=0:FOR Y=1 TO 10:X=1:FOR I=0 TO 1:N$=BIN$(VAL("&H"+MID$(M$,A*4+1,4))):A=A+1
590 N$=STRING$(16-LEN(N$),"0")+N$:FOR J=0 TO 7-I*2:B=VAL("&B"+MID$(N$,J*2+1,2))
600 M(X,Y)=B:L(X,Y)=0:N(X,Y)=-(B<2):X=X+1:NEXT:NEXT:NEXT:A$=C$(7):CLS:A=&HF3B1
610 POKE A,25:FOR X=0 TO 15:LOCATE X*2,0:PRINT A$;:LOCATE X*2,22:PRINT A$;:NEXT
620 FOR Y=1 TO 10:LOCATE 0,Y*2:PRINT A$;:LOCATE 30,Y*2:PRINT A$;:NEXT:FORI=1TOST
630 X=INT(RND(1)*14)+1:Y=INT(RND(1)*10)+1:IF M(X,Y)>2 OR N(X,Y)=2 THEN 630
640 N(X,Y)=2:NEXT:POKE A,24:IF RO MOD 3 THEN FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 14 ELSE 70
650 A=M(X,Y):IF A=3 THEN A=7:GOTO 680 ELSE IF A<2 THEN A=N(X,Y):GOTO 680
660 B=M(X,Y-1):C=M(X+1,Y):D=M(X,Y+1):E=M(X-1,Y):A=-(B=0)-(C=0)*2-(D=0)*3-(E=0)*4
670 IF A THEN A=A+10 ELSE A=14-(B=2)-(C=2)*2
680 LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(A);:NEXT:NEXT:GOTO 70
690 '●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0,3,3,3,3,3,3,4,4,4,5,1,1,14,1,14,10
710 DATA 1,1,7,7,7,7,5,7,7,1,1,1,1,1,1,5,5,5,1,3,3,3,3,3,3,3,5
720 DATA ハハ,ハハ,ハハ,スハ,タツ,チテ,フホ,ヘマ,ネワ,ノヒ,ミメ,ムモ,トナ,ニヌ,シセ,セシ,ーイ,アウ,エク,オケ,カコ
730 DATA キサ,レロ,ユラ,ヤリ,ヨル,ユラ,レロ,リヤ,ルヨ,ユラ,ユラ,ヤヤ,ヨヨ
740 '●●●●●●●●●●● TITLE DATA ●●●●●●●●●●●●●
750 DATA " ハハ  ハハハ ハ  ハ ハ  ハ  ハハ  ハ   ハ   "," ハ ハ ハ ハ ハ ハ  ハ ハ  ハ  ハ ハハ  ハ   "
760 DATA " ハ ハ ハ ハ ハハ   ハハ   ハハハハ ハ ハ ハ   "," ハ ハ ハ ハ ハ ハ  ハ ハ  ハ  ハ ハ  ハハ   "
770 DATA " ハハ  ハハハ ハ  ハ ハ  ハ ハ  ハ ハ   ハ   ","                                  "
780 DATA "  ハハハ ハ ハ ハ ハ  ハ ハ  ハ  ハハ  ハ   ハ","  ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ  ハ ハ  ハ  ハ ハハ  ハ"
790 DATA "  ハ   ハハハ ハ ハハ   ハハ   ハハハハ ハ ハ ハ","  ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ  ハ ハ  ハ  ハ ハ  ハハ"
800 DATA "  ハハハ ハ ハ ハ ハ  ハ ハ  ハ ハ  ハ ハ   ハ"
810 '●●●●●●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●●●●●
820 DATA 000000003FCFCFC030030C0003F030C0300333C0
830 DATA 3FFF30C030000C0003CFC0C033030FC000300000
840 DATA 000000003333333C03333300033333C000003000
850 DATA 33CF03C033033C00333330C0333333C000000000
860 DATA 0000000030FFF3C030003300300033033FC3300
870 DATA 330C3300330C3300330033003FFF3C000000000
880 DATA 000000003CFCFCC0303030C0333303C0330330C0
890 DATA 03333C00303030C033FF33C0330330C000300000
900 DATA 000000003FFFFCC0000000C03FFFFCC030000CC0
910 DATA 33000CC033FFCCC0300000033FFFFC000000000
920 DATA 000000003FCF3CC0000330C0F33F30C0330033C0
930 DATA 333300003333FF30333303003F3333C000300000
940 DATA 003000003F03FF3001B03000CDBF33C00D917400
950 DATA CDB2A8F001BD54003F90C0C0300CCFC003C0C000
960 DATA 000000003FDFF3C02AA8030037DF330030003300
970 DATA 3FCEF30015C643002A8EF3003F4C33C0000C0000
980 DATA 000000003FFF3FC030033000333333C033F333C0
990 DATA 0000030033CF3F3030CC30303CCCF33000000000
1000 DATA 030000003BBB9FC03B9B93C0300330C03EEF1900
1010 DATA 06E41BF0C00CC0001BBE4EC03B9E7EC000000000
1020 DATA 155315402AA32A803DD3357030F328003900FCC0
1030 DATA 1930A80033F3D4C030328F0033F7F50000280A00
1040 DATA 000000003CFFCF003CA3CF003CF3C3003CC3CF00
1050 DATA 3CF28F003CF3CF0028F3CA003FF3CF0000000000
1060 DATA 030000003366C30033667030033664C0030667030
1070 DATA 33664300CC6670300366430030E6703000000000
1080 DATA 300000003FCFF36000003360EFFF376064032A00
1090 DATA 6FFFD500000 5CF00CFCA8C3000C5FC300C0C0000
1100 DATA 3F3172800C32A3C0003170003353C303F2A3000
1110 DATA 3F3533C02A303280BFFEFBE0B00EDBE003C00000
1120 DATA 00303000330643C033F640001576F3F02A8C1540
1130 DATA 35432A8033F9D5C03019CC003CD900C00000FC00
2000 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2010 RESTORE 2120:Y=&HDD00:FOR I=1 TO 6:A=0:FOR J=0 TO 1:READ A$:FOR X=0 TO 15
2020 B=VAL("&H"+MID$(A$,X*2+1,2)):POKE Y,B:A=A+B:Y=Y+1:NEXT:NEXT:READ A$
2030 IF A=VAL("&H"+A$) THEN NEXT ELSE BEEP:PRINT"DATA ERROR IN";2110+I*10:END
2040 DEFUSR=&HDD10:A=USR(0)
2050 RESTORE 2190:DEFUSR=&HDD4F:Y=&H580:GOSUB2070:Y=&H2580:GOSUB 2070
2060 LOCATE,,1:DEFUSR=&HDD9E:A=USR(0):DEFUSR=&H7E:A=USR(0):LOCATE,,0:RETURN
2070 POKE &HDD00,Y MOD256:POKE &HDD01,INT(Y/256):POKE &HDD02,0
2080 READ M$,B:IF M$="*" THEN RETURN
2090 N$=USR(M$):IF B>3 THEN B=B-4:GOTO 2090
2100 IF B THEN B=B-1:POKE &HDD02,1:GOTO 2090 ELSE POKE &HDD02,0:GOTO 2080
2110 '●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2120 DATA 00000000C0380700A0A0A09090808080,21000101000 3DD2104DDCD4A005FDDA6,A7D
2130 DATA 00577B1F5FDDA601B2577B1FDDA602B2,CD4D000B2379B020E121002006000E08,A7D
2140 DATA 1108DD1ACD4D0023130D20F710F0C91A,CB3F4713EB5E2356EBCD88DD07070707,BC6
2150 DATA 4FCD88DDB14F3A02DDE601C493DDEB2A,00DD3A02DDE602792005CD4D00180177,DF0
2160 DATA 232200DDEB10D2C97E23FE403802C609,E60FC9C50608CB111F10FBC14FC92100,D31
2170 DATA 00110008CDADDD21002011002801001 0,CD4A00EBCD4D00EB13230B78B120F1C9,A46
2180 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2190 DATA 813E7F716F7D7D7D7F7C3F013E7E7E00,1,F3ED9E617F3F737D7D77381F017E5600,6
2200 DATA FEFEFEFEFEFEFC00DF93050101 83C710,1,DEDDDD03FB877F7FBFDFCF1FDEBDB900,0
2210 DATA 5F9F9FC0DDE1FEFEFDFBF3F87BBDDD00,0,DFDCD000E0C0C000DF1F070003010100,0
2220 DATA C0C0C000E0F0FC000101030001051D00,0,DFDFDE00FCF0EE1FDFBFBF3FBEDFCF00,0
2230 DATA DFDFDF00FDFDFD00FEF6FEEADDF9F500,0,DFC3DC3E7E7F7F7F7F7F7F3FBFDFEE00,0
2240 DATA 3E7E98BCBE7EFEFAFAFAF6FCFDF97500,0,DFDEDD03FDCC317B7B354633787B3600,0
2250 DATA 7EFE8CDEDE0CA0DEDEAC605E2C51FD00,0,FFFFFFFFFFFFFFFF7F7F7F7F7F7F7F7F,1
2260 DATA 7E7E7E7E,3,009C9C9C9C9C00003F3F3F3F3F00,0,837CFEFE80B3BB7D,0,*,0
2270 DATA B0F0F0F0F0F0F0F0E0E060809080,4
2280 DATA B0A0A020206080808080606060 8090A0B0A0A020204050505050404040 5070A0,4
2290 DATA 909090808080 8050B0A6A606B6A6A660,4,B0A0A0A0B0A0B0B0B0A0A0A0B0A0A0A0,12
2300 DATA B0A0A0A0B0A0A0A0B0A0A0A0B0A0A0A0,4,B0A0A0606060606060808080A0A0A0A0,0
2310 DATA 20206060606060608080 80A0A0A0A0A0,0,B0A0A0D0B0A0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0,0
2320 DATA 20C0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0A0A0D0,0,00F0F0F0F0F0F0E0F0F0F0F0F0F0F0F0,0
2330 DATA F0E0E0E0F0E0E000E0E0E0E0E0E0E0E0,0,E0F0F0E0E0E0F0F0F0F0E0E0E0E0E0E0,0
2340 DATA E0EFEFEFEFEFEFE0,4,B02020C0B0A0A0A0,0,*,0
```

★カプコン・ファンの友人Iは，将来自分の子供が女の子なら亜也子，男の子なら亜也虎と名付けるつもりでいる。（山形県米沢市・Ｊ.Ｄ16才）……【影：そんな名前をつけて，もし子供がナムコファンになったらどうするんだ!!】

MSX/MSX2用

BM日本シリーズのはじまり!!

日本(にほん)シリーズ



磯田　幸秀

'88年セ・リーグを制した星野竜は，日本一を目指して所沢に乗り込んだのだった…。

HOW TO PLAY

２人用でジョイスティック２本使用し，Ｄ先攻。ホーム付近にきた球をＡボタンで打つだけであとは全自動。守備側は✚で球指定。バッターが構えたとき押している方向によって５種類の球が投げられる。その際コースは決められません。バッターは球種を読んで打たねばなりません。守備も全自動なのであまりおもしろくないけど楽です。

バント，盗塁もできます。バントは，投手が投げる際，Ｂボタンを押していればよい。その他，くわしいことはここに書きません。

REFLECTION

右打者がひとりもいないですね。あとキャラが動き，フライとゴロの区別がつけられれば良かったのですが…。ＭＳＸ２の人は190行の「'」を取ってください。

投球をしてくるコースは５か所あり，見わけなければならない。しかし，端からでたら横変化，大きく引いたら速球，小さかったら遅い球であることがわかる。ほかのところからでたり，球が何であるかわからなくっても，どの球がきても柔軟に対応できれば打てる。

《第１表》主な変数

S, B, O	ストライク, ボール, アウト
Q	０ならＤ攻，１ならＬ攻
ＨＩ	ちょっとした打力を表す
Ｘ，Ｙ	ボールのＸ，Ｙ座標
Ｒ	打球の決定(ＲＮＤ)
ＮＡ＄，ＮＢ＄	選手の名，決まり手の名
ＢＵ	バントの際用いる
Ｔ	時間かせぎ
Ｋ	回(×２)
ＥＮ	延長の際使用
ＢＢ(Q), Ｈ(Q), ＳＣ(Q), ＳＡ(Q), Ｚ(Q)	打数，安打数，得点，三振数，残塁数

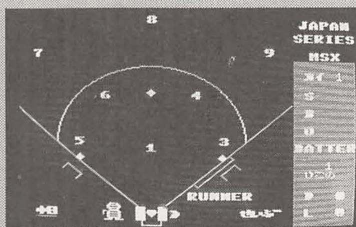
三振が三つにおさまれば，よいバッターである。相変わらずプログラムは長いがその分楽しめるだろうと思う。ちなみに，このゲームは１回で15分ほど楽しめます。が，２人いないとできないのだ…。

CHECKER FLAG

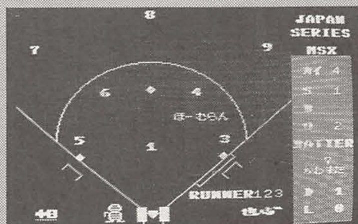
編：思わず力が入ってしまいますネー。
影：編くんの中日には負けないゾ!!
Dr.D：ホホーッ，本格的な２人用野球ゲームだな。細かいところを気にしなければ，まずまず遊べるゾ!!
編：欲をいえば，バッターが左右に移動でき，変化球が打てればいいですね。
影：それに各バッターにもっと特徴をつけて，長打力のある人，足の速い人なんて要素をはっきり付けたほうがいいんじゃないでしょうか？
Dr.D：まあ，これをベースに各人でやってみてくれたまえ。



◀《写真１》タイトル画面。大文字のⒹを押してスタート!!



◀《写真２》スタート!! 最初は中日の攻撃。タイミングよく打て!!



◀《写真３》でたー!! ２アウト満塁から川俣のホームランだ!!



◀《写真４》中日の完封勝ち!! ４安打７奪三振におさえたゾ!!

★肉屋の肉が品切れになってしまって，とりあえず骨だけでもと思い，客に骨を差しだしたときにできた格言!! これぞ！「肉をきらして骨をだす」(静岡県磐田郡・Ａ１Ｆ16才)……【編：某ＴＶ番組と勘ちがいしているのでは？】

```
10 REM ♥♥♥♥♥ ♥ ニホン シリーズ PROGRAMED BY Y.ISODA ♥ ♥♥♥♥♥
20 SCREEN1,2,0:DEFSNGA-Z:DEFINTR:ONSTRIGGOSUB,500,500:GOSUB2040
30 DIMNA$(19):FORI=1TO19:READNA$(I):NEXT:DIMNB$(21):FORI=0TO21:READNB$(I):NEXT
40 FORI=0TO1:READNC$(I):NEXT:NC=1:DIMHM(9)
50 REM ♥♥♥♥♥ ♥ PICTURE ♥ ♥♥♥♥♥
60 COLOR15,12,1:SCREEN2
70 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
80 PLAY"V13L12O4C4F2.AFAO5C1","V12L12O3A4O4D2.FDFA1","V12R2.O2F4R2.O3F2"
90 DRAW"BM0,80F103E103"
100 DRAW"BM38,138E4F10G4":DRAW"BM168,138H4G10F4"
110 DRAW"BM160,126F3G26H3":DRAW"BM96,186D5R14U5"
120 FORG=0TO6:READG1,G2,G3,G4,G5:LINE(G1,G2)-(G3,G4),G5,BF:NEXT
130 PAINT(103,182):L1=12:L2=10
140 FORG=0TO2:READG1$,G2,G3:DRAW"XG1$;F3E3H3G3":PAINT(G2,G3):NEXT
150 FORG=0TO7:READG1,G2,G3:FORI=0TO2:PRESET(G1+I,G2):PRINT#1,G3:NEXTI,G
160 CIRCLE(103,114),69,,,3.141592#
170 FORG=0TO12:READG1,G2,G3,G4$:FORI=0TO2:PSET(G1+I,G2),G3:PRINT#1,G4$:NEXTI,G
180 PSET(240,50),10:PRINT#1,"1":LINE(16,184)-(32,184),10
190 'COLOR=NEW:COLOR=(2,1,4,1)
200 REM ♥♥♥♥♥ ♥ SPRITE ♥ ♥♥♥♥♥
210 FORI=0TO15:READ A$,B$
220 C$=C$+CHR$(VAL("&H"+A$)):D$=D$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXTI
230 S$=C$+D$:SPRITE$(8)=S$:PUTSPRITE8,(68,170)
240 FORSP=0TO7:B$="":FORI=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTI
250 SPRITE$(SP)=B$:NEXTSP
260 REM ♥♥♥♥♥ ♥ PITCHING ♥ ♥♥♥♥♥
270 PUTSPRITE1,(0,192):PUTSPRITE7,(0,192)
280 BB(Q)=BB(Q)+1:BT(Q)=BT(Q)+1:KA=Q*9:M=BT(Q):IFM=10THENM=1:BT(Q)=1
290 IFQ=0ANDBT(0)=5ANDEF<3THENGOSUB2290:IFK=14THENHI=25
300 LINE(216,132)-(255,148),10,BF
310 PSET(224,132),10:PRINT#1,M:PSET(216,140),10:PRINT#1,NA$(M+KA)
320 PUTSPRITE2,(0,192)
330 FORI=140TO110STEP-.5:PUTSPRITE3,(I-5,172),10:PUTSPRITE4+Q,(I,176):NEXT
340 PUTSPRITE4+Q,(0,192):FORT=0TO100:NEXT
350 A=-1:X=99:Y=116:U=0:UP=1:HI=-1/8*M^2+M
360 PUTSPRITE1,(0,192):PUTSPRITE3,(0,192):PUTSPRITE7,(0,192)
370 PUTSPRITE2,(105,178),10:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0
380 ST=STICK(2-Q):FORT=0TO630:NEXT
390 IFPLAY(0)THEN390
400 U=((ST=7)-(ST=3))*.5:P=1.1+((ST=5)-(ST=1))*.1
410 X=X+INT(RND(-TIME)*3)
420 X=X-U*2:FORY=YTO118-P*10STEP-.2:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT:BEEP:STRIG(Q+1)ON
430 IFSTRIG(Q+3)THENBU=12ELSEBU=0
440 IFST<2THENHI=HI+1:GOTO470
450 FORY=YTO160:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT
460 FORY=YTO188-BUSTEPP:X=X+U:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT:GOTO480
470 FORY=YTO188-BUSTEPP:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT
480 IFBUTHENGOSUB630ELSEIFSK=1THEN540ELSE830
490 REM ♥♥♥♥♥ ♥ BATTING ♥ ♥♥♥♥♥
500 PUTSPRITE 2,(0,192):PUTSPRITE 3,(105,172)
510 PO=POINT(X+3,Y-2):STRIG(Q+1)OFF:IFPO=2THEN570
520 IFY=176.2ORY=179ORY=179.4THEN1080
530 SK=1:BU=0:RETURN
540 SK=0:PRESET(120,90):PRINT#1,"からぶり"
550 PUTSPRITE1,(81,172),15,1:S=S+1:LINE(245,74)-(232,68),10,BF:PRINT#1,S
560 IFS=3THENS=0:B=0:GOSUB1540ELSE690
570 R=RND(-TIME)*41+HI
580 IFR>15 THEN590 ELSEIFR<3 THEN1030ELSEIFR<6 THEN1040 ELSEIFR<9 THEN1050 ELSEI
FR<12 THEN1060 ELSEIFR<15 THEN1070 ELSE1080
590 IFR>21 THEN600 ELSEIFR<17 THEN1190ELSE IFR<18 THEN1200 ELSEIFR<19 THEN1210EL
SE IFR<20 THEN1220 ELSEIFR<21 THEN1230ELSE1240
600 Y=Y-4:PLAY"S0O5A1","S0O6R16A1","S0O7R16A1":IFR>28 THEN610 ELSEIFR<24 THEN125
0 ELSEIFR<26 THEN1260 ELSEIFR<28 THEN1270 ELSE1520
610 H(Q)=H(Q)+1:IFR<30 THEN1340 ELSEIFR<33 THEN1390ELSE IFR<35 THEN1400 ELSEIFR<
38 THEN1410ELSE IFR<41 THEN1420 ELSE1440
620 REM ♥♥♥♥♥ ♥ BUNT ♥ ♥♥♥♥♥
630 STRIG(Q+1)OFF:PUTSPRITE 2,(0,192):PUTSPRITE 7,(103,172),10:Y=Y-4
640 IFST=3THEN670ELSEIFST=7THENSK=1:BU=0:GOTO460
650 IFH1+H2+H3ANDO<2THENBB(Q)=BB(Q)-1
660 NB=21:U=0:J=120:A=-.5:GOSUB1690:OP=1:H4=H3:H3=H2:H2=H1:H1=0:GOTO1140
670 NB=5:U=.5:J=150:A=-.2:GOSUB1690:GOTO550
680 REM ♥♥♥♥♥ ♥ RETURN ♥ ♥♥♥♥♥
690 FORT=0TO630:NEXT:LINE(120,90)-(167,97),12,BF:GOTO350
700 FORT=0TO630:NEXT:LINE(120,90)-(167,97),12,BF
710 IFTR=1THENTR=0:RETURN840ELSERETURN270
720 REM ♥♥♥♥♥ ♥ CHANGE ♥ ♥♥♥♥♥
730 Z(Q)=Z(Q)+H4+H3+H2+H1:H4=0:H3=0:H2=0:H1=0
740 K=K+1:IFK=17THENGOSUB1720ELSEIFK=18+ENTHENGOSUB1740
750 O=0:S=0:B=0:L=K/2+.5:Q=1-Q:L1=22-L1:L2=22-L2
760 FORT=0TO500:NEXT:LINE(178,160)-(199,167),12,BF
770 LINE(167,97)-(120,90),12,BF:PRINT#1,"CHANGE"
780 PLAY"V10L8O4CGEGDBGBCGEGCAFA1","V12L4O5CEDFEGFA1","V8L2O2CCCA"
790 IFPLAY(2)THEN790
800 LINE(16,184)-(32,184),L2:LINE(168,184)-(192,184),L1
810 LINE(245,107)-(232,50),10,BF:PRINT#1,USING"##";L:GOTO700
820 REM ♥♥♥♥♥ ♥ DECISION ♥ ♥♥♥♥♥
830 STRIG(Q+1)OFF:IFS<2ANDB=1ANDH2=0ANDH1=1THENGOSUB850
840 IFX>89ANDX<111THEN870ELSEIFX=112.5THEN910ELSE880
850 PRESET(120,90):PRINT #1,"とうるい!"
860 TR=1:H2=1:H1=0:FORT=0TO590:NEXT:GOTO950
870 PRESET(120,90):PRINT#1,"すとらいく":GOTO550
880 PRESET(120,90):PRINT#1,"ぼーる"
890 B=B+1:LINE(245,92)-(232,84),10,BF:PRINT#1,B
900 IFB=4THENBB(Q)=BB(Q)-1:S=0:B=0:GOSUB1910ELSE690
910 IFRND(-TIME)>.2THEN880
920 PRESET(120,90):PRINT#1,"いてーっ":BB(Q)=BB(Q)-1:S=0:B=0:GOTO1910
930 REM ♥♥♥♥♥ ♥ PRINT ♥ ♥♥♥♥♥
940 S=0:B=0:LINE(240,68)-(245,92),10,BF:IFH4THENSC(Q)=SC(Q)+1:H4=0
950 LINE(178,160)-(202,167),12,BF:TY=Q*16+160
960 IFH1THENPRESET(178,160):PRINT#1,"1"
970 IFH2THENPRESET(186,160):PRINT#1,"2"
980 IFH3THENPRESET(194,160):PRINT#1,"3"
990 LINE(240,TY)-(247,TY+7),10,BF:FORI=0TO2:PSET(232+I,TY),10
1000 PRINT#1,USING"##";SC(Q):NEXT:IFK=17+ENTHENGOSUB1720
1010 GOTO700
1020 REM ♥♥♥♥♥ ♥ BATTED ♥ ♥♥♥♥♥
1030 NB=0:U=0:J=116:GOSUB1680:PP=2:IP=1.5:GOSUB1100:OP=1:GOTO1140
1040 NB=1:U=.55:J=110:A=-.7:GOSUB1680:PP=3:IP=1.5:GOSUB1100:GOTO1550
1050 NB=2:U=.3:J=70:GOSUB1680:PP=3:IP=.2:GOSUB1100:OP=.55:GOTO1140
1060 NB=3:U=-.3:J=70:GOSUB1680:PP=1:IP=.2:GOSUB1100:OP=1.75:GOTO1140
1070 NB=4:U=-.55:J=110:A=-.7:GOSUB1680:IP=1.5:GOSUB1180:OP=1.75:GOTO1140
1080 NB=5:U=-1.2:J=130:A=-.5:GOSUB1680:IFS=2THENS=1
1090 GOTO1380
1100 IFH1ANDH2ANDO=0THEN1160
1110 IFH1ANDO<2THENH3=H3+H2:GOTO1120ELSERETURN
1120 NX=(100-X)/(66-Y)*IP:FORY=YTO66STEP-IP:X=X-NX:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT
1130 PLAY"S0O2E16":H2=0:H1=0:O=O+1:OP=2:RETURN1140
1140 Y=Y-2:IY=(124-Y)/(152-X)*OP:FORX=XTO152STEPOP:Y=Y+IY
1150 PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT:OP=1:PLAY"S0O2G16":GOTO1550
1160 TY=(124-Y)/(50-X)*PP:FORX=XTO50STEP-PP:Y=Y-TY:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT
1170 PLAY"S0O2C16":IP=2:O=O+1:H4=H3:H3=0:GOTO1120
1180 IFH1ANDH2ANDO=0THEN1170ELSE1100
1190 NB=6:U=.55:J=110:A=-.7:GOSUB1680:GOTO1550
1200 NB=7:U=.3:J=68:GOSUB1680:GOTO1550
1210 NB=8:U=0:J=114:GOSUB1680:GOTO1550
1220 NB=9:U=-.3:J=68:GOSUB1680:IFQANDEF<3THENGOSUB1970ELSE1550
1230 NB=10:U=-.55:J=110:A=-.7:GOSUB1680:GOTO1550
1240 PRESET(120,90):PRINT#1,"2ふらい":GOTO1550
1250 NB=11:U=.6:J=30:GOSUB1680:GOTO1280
1260 NB=12:U=0:J=0:A=-1.2:GOSUB1680:GOTO1280
1270 NB=13:U=-.6:J=30:GOSUB1680
1280 IFH3ANDO<2THEN1290ELSE1550
```


★みなさん!!生きてますか？僕は、死んでいます。私は何をわけのわからないことを言っているのだろうか？？（山口県下関市・岡田崇宏13才）……【影：よく，「死んでもやりとげます」と言うが幽霊になってやりとげるの？】

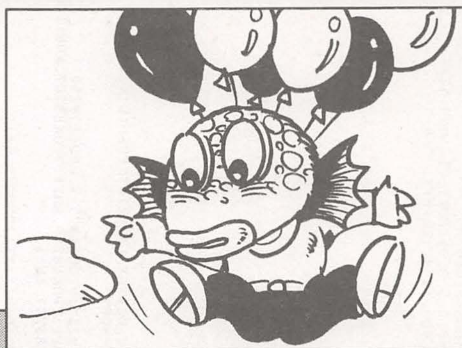
```
1290 D=INT(RND(-TIME)*2)
1300 H3=0:O=O+1:IFDTHENSC(Q)=SC(Q)+1:BB(Q)=BB(Q)-1:GOTO1330
1310 FX=(100-X)/(176-Y)*2:FORY=YTO176STEP2:X=X+FX
1320 PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT:GOTO1550
1330 LINE(245,107)-(232,100),10,BF:PRINT#1,O:GOTO940
1340 NB=14:U=1.1:J=36:GOSUB1680
1350 PUTSPRITE0,(X,192):FORT=0TO500:NEXT:LINE(158,97)-(120,90),12,BF
1360 IFX<251THEN1610
1370 PRINT#1,"ﾌｧｳﾙ!!":IFS=2THENS=1
1380 PUTSPRITE6,(0,192):GOTO550
1390 NB=15:U=.6:J=30:GOSUB1680:GOTO1590
1400 NB=16:U=.25:J=-12:A=-1.25:GOSUB1680:GOTO1600
1410 NB=17:U=0:J=0:A=-1.2:GOSUB1680:GOTO1590
1420 NB=18:U=-.6:J=30:GOSUB1680:GOTO1590
1430 REM ♥♥♥♥♥ ♥ HOMERUN しょり ♥ ♥♥♥♥♥
1440 NB=19:U=-.9:J=42:GOSUB1680:D=RND(-TIME):IFD>.4THEN1630
1450 FORSX=15TO-9STEP-1:LINE(SX,29)-(SX+7,36),12,BF
1460 FORI=0TO2:PRESET(SX-I,29):PRINT#1,"7":NEXTI,SX
1470 PRESET(8,40):PRINT#1,USING"##.#m";90+D*10
1480 LINE(165,97)-(120,90),12,BF:PRINT#1,"とられた!"
1490 FORSX=-8TO14:LINE(SX-3,29)-(SX+5,37),12,BF
1500 FORI=0TO2:PRESET(SX+I,29):PRINT#1,"7":NEXTI,SX
1510 LINE(8,40)-(45,47),12,BF:H(Q)=H(Q)-1:GOTO1550
1520 NB=20:U=-.9:J=114:GOSUB1680:GOTO1550
1530 REM ♥♥♥♥♥ ♥ THE OTHER ♥ ♥♥♥♥♥
1540 LINE(167,97)-(120,90),12,BF:PRINT#1,"さんしん":SA(Q)=SA(Q)+1
1550 PUTSPRITE1,(81,172),15,1:O=O+1:LINE(240,68)-(245,107),10,BF
1560 IFQ=0ANDBT(0)=5THENGOSUB2010
1570 PSET(232,100),10:PRINT#1,O
1580 IFO=3THEN730ELSE940
1590 SC(Q)=SC(Q)+H3:H3=H2:H2=H1:H1=1:GOTO940
1600 FORT=0TO800:NEXT:SC(Q)=SC(Q)+H3+H2+H1:H3=0:H2=1:H1=0:GOTO940
1610 PRINT#1,"3るいだ":FORT=0TO500:NEXT
1620 SC(Q)=SC(Q)+H3+H2+H1:H3=1:H2=0:H1=0:GOTO940
1630 FORT=0TO590:NEXT:LINE(167,97)-(120,90),12,BF:PRINT#1,"ほーむらん"
1640 PLAY"S0L4O4BBO5CDDCO4BAGGABB4.A8A1.","S0L4O4GGABBAGF+EEF+GG4.F+8F+1."
1650 HM$(HM)=NA$(BT(Q)+KA)+",":HM=HM+1
1660 IFPLAY(0)THEN1660
1670 SC(Q)=SC(Q)+H3+H2+H1+1:H3=0:H2=0:H1=0:GOTO940
1680 PUTSPRITE3,(0,192):PUTSPRITE6,(112,169),10
1690 FORY=YTOJSTEPA:X=X+U:PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT:PUTSPRITE6,(0,192)
1700 PRESET(120,90):PRINT#1,NB$(NB):RETURN
1710 REM ♥♥♥♥♥ ♥ ENDING etc.♥ ♥♥♥♥♥
1720 IFSC(0)=>SC(1)THENRETURN
1730 NC=0:SH(1)=SH(1)+1:K$="L":Z(1)=Z(1)+H3+H2+H1:RETURN1900
1740 IFSC(0)=SC(1)THEN1750ELSESH(0)=SH(0)+1:RETURN1890
1750 IFK<23THENEN=EN+2:RETURNELSERETURN1760
1760 LINE(120,90)-(167,97),12,BF:PRESET(120,90):PRINT#1,"ひきわけ":GOTO2280
1770 LINE(120,90)-(167,97),12,BF:PRESET(120,90):PRINT#1,K$;"の かち"
1780 FORT=0TO1200:NEXT:COLOR4,14:SCREEN3
1790 PRESET((NC-1)*(-36)+16,70):PRINT#1,NC$(NC)
1800 IFPLAY(0)THEN1800
1810 CLOSE:SCREEN1:COLOR15,0
1820 PRINT"だすう ひっと てん さんしん ざんるい かち"
1830 FORQ=0TO1:PRINTUSING"####";BB(Q),H(Q),SC(Q),SA(Q),Z(Q),SH(Q):NEXT
1840 FORI=0TO1:PRINTUSING"だりつ=.###";H(I)/BB(I):NEXT
1850 FORI=0TO7:READHN$:VPOKE512+I,VAL("&H"+HN$):NEXT
1860 PRINT"@ ";:FORI=0TOHM-1:PRINTHM$(I);:NEXT
1870 LOCATE7,22:PRINT"PUSH (ESC) KEY"
1880 O$=INKEY$:IFO$<>CHR$(27)THEN1880ELSESCREEN0:END
1890 PLAY"T180S0O4L8F4FDEFE4ECDED4DL4GG8G.G.O5C1","T180S0O4L8D4D03B04CDC4CO3ABO4
CO3B4BL4O4EE8E.E.A1":GOTO1770
1900 PLAY"S0O4GGABO5CEDCO4BGAAGGG1","S0O4DDF+GAGAAGDF+F+DDD2":GOTO1770
1910 IFH1=0THEN1950
1920 IFH2=0THENH2=1:GOTO1950
1930 IFH3=0THENH3=1:H2=1:GOTO1950
1940 SC(Q)=SC(Q)+1:GOSUB940
1950 H1=1:GOSUB940
1960 REM ♥♥♥♥♥ ♥ うのくんの エラー ♥♥♥♥♥ ♥
1970 PLAY"V15O7B2","V15O6F+2","V15O1D-":GOSUB2010
1980 PRESET(52,88):PRINT#1,"ぎゃー":COLOR=(12,5,0,0):FORT=0TO1000:NEXT
1990 COLOR=(12,1,4,1):LINE(152,97)-(120,90),12,BF:PRINT#1,"えらー"
2000 LINE(52,88)-(84,96),12,BF:GOTO1590
2010 EF=EF+1:IFEF=3THENNA$(5)=NA$(19)
2020 RETURN
2030 REM ♥♥♥♥♥ ♥ タイトル がめん ♥ ♥♥♥♥♥
2040 KEYOFF:CLS:COLOR15,0,0:LOCATE,2
2050 PRINT" 1988年 10月":PRINT
2060 PRINT"        ああああああ    アア
2070 PRINT"        ああ   あ アアアアアアアア
2080 PRINT"        ああああああ   アアアア
2090 PRINT"        ああ   あ  ア アア ア
2100 PRINT"        ああ   あ ア アアアア ア
2110 PRINT"        ああああああ    アア":PRINT
2120 PRINT" アアアあああああアアアア ああああアアアアア あああ
2130 PRINT"アア アアああ あアア アア ああ  アア アああ ああ
2140 PRINT"アア    ああ  アア アア ああ  アア   ああ
2150 PRINT" アアア あああ アアアア  ああ  アアア   あああ
2160 PRINT"    アアああ  アア アア ああ  アア      ああ
2170 PRINT"アア アアああ あアア アア ああ  アア アああ ああ
2180 PRINT" アアアあああああアア アアああああアアアアア あああ":LOCATE8,19:PRINT"PUSH(D)KEY"
2190 PRINT:PRINT" PRESENTED BY YUKIHIDE SOFT"
2200 VPOKE8210,&H81:VPOKE8214,&HA1
2210 V=INT(RND(1)*8):VPOKE1160+V,RND(1)*256:VPOKE1423-V,RND(1)*256
2220 IFVPEEK(8198)=&H71THENVPOKE8198,&H11:VPOKE8199,&H11:VPOKE8207,&H81:GOTO2210
2230 VPOKE8198,&H71:VPOKE8199,&H71:VPOKE8207,&H11
2240 K$=INKEY$:IFK$<>"D"THEN2210
2250 PLAY"T120V15S0M1000O5A1","T120S0R16O6A1","T120S0O7R16A1"
2260 FORI=0TO2:FORCO=2TO15:COLOR ,,CO
2270 FORT=0TO10:NEXTT,CO,I:RETURN
2280 PLAY"T200V14S11M100L8O3GABO4C2O3A4.F4.RFAO4CO3AB2L4G.E1R2AAABB8BA8B8O4C1":G
OTO1800
2290 PLAY"T255O4S0L16F+GA4.AAO5D8O4A8F+8D8E8EEE8EEB4.ABA4.AAA4.AAO5D2T120":RETUR
N
2300 REM ♥♥♥♥♥ ♥ DATA ZONE ♥ ♥♥♥♥♥
2310 DATA ひこの,中お,ゲーリー,おちあい,うーやん,にむら,かわまた,中むら,うえはら
2320 DATA ひらの,あべ,あきやま,きよはら,いしげ,バクレオ,いとう,せいけ,カリメロ,たつなみ
2330 DATA 1ごろ,3ごろ,4ごろ,6ごろ,5ごろ,ファウル,3ふらい,4ふらい,1ふらい,6ふらい,5ふらい,Rふらい,Cふらい,Lふらい
2340 DATA 1るいせん,Rまえ,2るいだ,Cまえ,Lまえ,大きい!!,5ライナー,ばんと!,LIONS,DRAGONS
2350  DATA 208,0,255,39,6,98,169,108,176,2,100,177,106,180,15,208,40,255,191,10
2360 DATA 99,124,107,126,6,92,174,98,186,15,108,174,114,186,15
2370 DATA "BM152,128",155,130,"BM48,128",51,130,"BM100,69",103,67
2380 DATA 145,110,3,125,68,4,40,110,5,59,68,6,6,29,7,92,0,8,178,29,9,92,116,1
2390 DATA 212,4,6,JAPAN,208,16,6,SERIES,220,32,6,MSX
2400 DATA 216,50,10,ｶｲ,216,68,10,S,216,84,10,B,216,100,10,O
2410 DATA 208,116,10,BATTER,216,160,10,D  0,216,176,10,L  0
2420 DATA 16,176,12,中日,168,176,12,せいぶ,130,160,12,RUNNER
2430 DATA 07,E0,0C,30,1F,F8,18,18,1F,F8,0C,30,07,E0,EF,F0
2440 DATA 98,18,9F,F8,98,18,1F,F8,18,18,1F,F8,0E,70,7E,7E
2450 DATA 00,18,18,00,00,00,00,78,38,38,38,F8,00,00,00
2460 DATA 02,03,04,08,30,70,E0,C0,C0,E0,70,30,08,04,03,02
2470 DATA F8,7C,7E,7E,7E,7C,F8,00,E0,E0,E0,E0,E0,E0,FE,00
2480 DATA 03,07,0E,0C,10,20,C0,00,00,00,00,F9,FF,F9,00,00
2490 DATA 10,FE,38,54,92,38,10,00
```

★ＰＳＧオンリーでも，風呂場で鳴らせば，３ch単独でエコーがかけられる。まいったか‼（東京都文京区・中山　聡13才）……【影：それはすごいことだけど，エコーをかけたくない音はどうするんだだだだだ(©川野)‼】

MSX2用

市販ゲーム顔負けのパズルゲーム

ふうせんろ



下垣内　泰

STORY

町のはずれの草原に塔があった。ひとたび塔の中に入ろうものなら，屋上にあがるまでその塔から抜けだすことはできないといわれる恐ろしい塔であった。

ある日，草原で遊んでいた半魚人は，ふとしたことから塔の中に入ってしまった。もう後もどりはできない。半魚人は，屋上にあがるべく塔に挑むのであった。

《第1表》持っている風船と地形の関係

風船の数＼地形	通　常	水　中
0個	下	下
1個	下	上
2個	下	上
3個以上	上	上

上…あがる
下…さがる

HOW TO PLAY

カーソル・キーで半魚人を操作します。リターン・キーでギブアップ，スペース・キーで風船を取ります。風船がとげの下にくると風船はさけてしまいます。半魚人が持っている風船は上の『ふうせん』というところに表示されます。

はしごがあるところは，自由に通れます。それ以外のところは**第1表**を見てください。

画面上の風船を全部取るなり割るなりしてドアまで行けば面クリアです。各面をクリアするとパスワードが表示されます。パスワードは，ドラクエのように毎回ちがいます（ときどき，同じものもでる)。タイトルのときにＣＯＮＴＩＮＵＥを選んで，大文字で入力してください。

PROGRAM

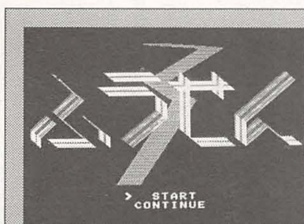
ちょっと（1行）だけマシン語を使っているので注意してください。面は，15面まであります。一応エンディングがあるのでがんばってください。パスワードを使った裏技が一つだけあるので捜してみてください（プログラムを見ればわかると思いますけど）。

★

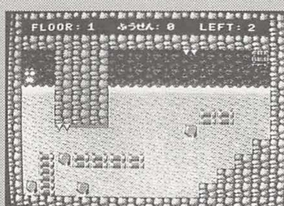
★　★

ふうせん3のプログラム・リスト

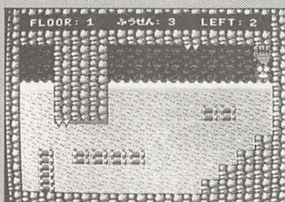
```
10 CLEAR 1000,&HCFFF:SCREEN 5,2:COLOR 15,1,1:CLS:DIMA%(67):DEFINT A-Z:OPEN"grp:"
 FOROUTPUT AS#1:A=RND(-TIME):ON INTERVAL=25 GOSUB 390:KEYOFF
20 SOUND 4,255:SOUND 13,0:SOUND 7,28:PLAY"T255V6","T255V9"
30 DIM  MZ$(11),C(2,15),C1(2,15)
40 R=1:W=0:W1=0
50 MZ$(11)=STRING$(16,"0")
60 DEFFNP(X,Y)=VAL(MID$(MZ$(Y),X,1))
70 VDP(9)=VDP(9) OR &B00100000
80  RESTORE 1450:FOR I=0 TO 15:READ C(0,I),C(1,I),C(2,I):NEXT
90 RESTORE 1470
100 FOR I=1 TO 2:A$="":FOR J=1 TO 16:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT J:COLORSPRITE$(I)
=A$:NEXT I
110 FOR I=0 TO 6:S$="":FOR J=1 TO 32:READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRIT
E$(I)=S$:NEXT
120 SPRITE$(7)=SPRITE$(5):SPRITE$(8)=SPRITE$(6):SPRITE$(5)=SPRITE$(1):SPRITE$(6)
=SPRITE$(2):SPRITE$(1)=STRING$(32,0)
130 FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 65:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
140 COPY A% TO (J*16,0),1,PSET:NEXT
150 '────── がめん ──────
160 GOTO 1080
```



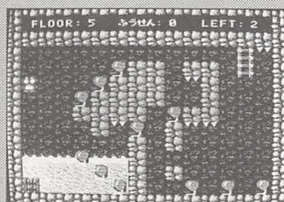
▲《写真1》タイトル画面。コンティニューも選択できるゾ!!



▲《写真2》いきなり水の面だ!!水の中では1個取るだけで浮いてしまう。



▲《写真3》こうやってすべての風船をなくしドアまで行けばクリア



▲《写真4》これはフロア5。ここでは最後に水に入らなければダメ

★友人Hは，くつにミカンの皮を入れられたが，3日後に友人に言われるまで気づかずにくつをはいていた強者です。（愛知県瀬戸市・くにゅにゅん14才）……【つぐ美：みかんの皮って，ハダにとってもいいんですって。】

```
170 CLS:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 13:COPY(0,0)-(15,15),1 TO (I*16,J*16-8),,PSET:N
EXT J,I
180 LINE(16,7)-(239,23),1,BF
190 PSET(26,12),1:PRINT#1,"FLOOR:"
200 PSET(104,12),1:PRINT#1,"ふうせん:"
210 PSET(177,12),1:PRINT#1,"LEFT:"
220 M=2:M$="ちょっとまってて":GOSUB 860
230 FU=0:SETPAGE 0,1:GOSUB 1430
240 FOR Y=1 TO 10:FOR X=2 TO 15
250 U=X*16-16:V=Y*16+24
260 IF FNP(X,Y)=5 OR FNP(X,Y)=8 THEN FU=FU+1
270 IF FNP(X,Y)<3 THEN COPY (FNP(X,Y)*16,0)-(FNP(X,Y)*16+15,15),1 TO (U,V),1,TPS
ET:IF FNP(X,Y)=1 THEN GOSUB 380:GOTO 290 ELSE 290
280 ON FNP(X,Y)-2 GOSUB 300,340,350,360,310,320,330
290 NEXT X,Y:GOTO 400
300 IF FNP(X,Y-1)=0 OR FNP(X,Y-1)=2 OR FNP(X,Y-1)=3 OR FNP(X,Y-1)>6 THEN COPY (6
4,0)-(79,15),1 TO (U,V),1,PSET:GOSUB 380:RETURN ELSE COPY (48,0)-(63,15),1 TO (U
,V),1,PSET:RETURN
310 GOSUB 300:COPY (80,0)-(95,15),1 TO (U,V),1,TPSET:RETURN
320 GOSUB 300:COPY (96,0)-(111,15),1 TO (U,V),1,TPSET:RETURN
330 GOSUB 300:COPY (112,0)-(127,15),1 TO (U,V),1,TPSET:RETURN
340 GOSUB 370:COPY (80,0)-(95,15),1 TO (U,V),1,TPSET:RETURN
350 GOSUB 370:COPY (96,0)-(111,15),1 TO (U,V),1,TPSET:RETURN
360 GOSUB 370:COPY (112,0)-(127,15),1 TO (U,V),1,TPSET:RETURN
370 COPY (16,0)-(31,15),1 TO (U,V),1,PSET:GOSUB 380:RETURN'—— なにもなし ひょうじ
380 IF FNP(X,Y-1)=0 THEN LINE(U,V)-(U+15,V+3),-12*((FNP(X,Y)=3)+(FNP(X,Y)>6))+1,
BF:RETURN ELSE RETURN'—— かげ ひょうじ
390 Q=1-Q:Q1=1-Q:COLOR=(7,Q*6+1,Q*6+1,Q*6+1):COLOR=(11,Q1*6+1,Q1*6+1,Q1*6+1):RET
URN
400 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SETPAGE 0,0:COPY(16,40)-(239,199),1 TO (1
6,40),0:X=2:Y=1:F=0:BA=0:GOSUB 1390
410 PUTSPRITE0,(0,217):PUTSPRITE1,(16,40),,5:PUTSPRITE2,(16,40),,6:GOSUB 840:INT
ERVAL ON:FOR I=0 TO 70:NEXT
420 '——— MAIN ————————
430 IF FNP(X,Y)=3 OR FNP(X,Y)=D OR FNP(X,Y)>6 THEN W=1 ELSE W=0:W1=0
440 IF W=1 AND W1=0 THEN W1=1:SOUND 10,150:SOUND 12,50:SOUND 6,2:SOUND 13,0
450 S=STICK(0):IF (SMOD2)=0 THEN 540
460 ON S GOTO 470,,480,,490,,500
470 IF ((FNP(X,Y)=7 OR FNP(X,Y)=4) AND (FNP(X,Y-1)=7 OR FNP(X,Y-1)=4)) OR (F>0 A
ND (FNP(X,Y-1)=7 OR FNP(X,Y-1)=3 OR FNP(X,Y-1)=D OR FNP(X,Y-1)>6)) OR F>2 THEN X
1=0:Y1=-1:GOTO 510 ELSE 530
480 X1=1:Y1=0:GOTO 510
490 IF ((FNP(X,Y+1)=7 OR FNP(X,Y+1)=4) AND (FNP(X,Y)=4 OR FNP(X,Y)=7)) OR (F<3 A
ND ((FNP(X,Y)<7 AND FNP(X,Y)<>3 AND FNP(X,Y)<>D) OR (FNP(X,Y+1)<3 AND FNP(X,Y+1
)<7 AND FNP(X,Y+1)<>D))) OR F=0 THEN X1=0:Y1=1:GOTO 510 ELSE 530
500 X1=-1:Y1=0
510 IF FNP(X+X1,Y+Y1)=0 THEN 530
520 X=X+X1:Y=Y+Y1
530 PUTSPRITE1,(X*16-16,Y*16+23),,S:PUTSPRITE2,(X*16-16,Y*16+23),,S+1:IF F>0 THE
N PUTSPRITE0,(X*16-16,Y*16+10),10
540 GOSUB 660
550 ON F+1 GOSUB 580,590,590:IF F>2 THEN GOSUB 610
560 IF INKEY$=CHR$(13) THEN IF M<1 THEN 1030 ELSE GOSUB 1430:INTERVAL OFF:M=M-1:
GOTO 400
570 GOTO 430
580 IF FNP(X,Y+1)<>0 AND FNP(X,Y+1)<>4 AND FNP(X,Y+1)<>7 AND FNP(X,Y)<>4 AND FNP
(X,Y)<>7 THEN GOSUB 630:RETURN ELSE RETURN
590 IF (FNP(X,Y-1)=D OR FNP(X,Y-1)=3 OR FNP(X,Y-1)=8 OR FNP(X,Y-1)=9) AND FNP(X,
Y)<>7 AND FNP(X,Y)<>4 THEN GOSUB 780:RETURN
600 IF FNP(X,Y)=3 OR FNP(X,Y)=D OR FNP(X,Y)>6 OR FNP(X,Y+1)=4 OR FNP(X,Y+1)=0 OR
 FNP(X,Y)=4 THEN RETURN ELSE GOSUB 630:RETURN
610 IF FNP(X,Y)=4 OR FNP(X,Y)=7 OR FNP(X,Y-1)=0 OR FNP(X,Y-1)=4 OR FNP(X,Y-1)=7
THEN RETURN ELSE GOSUB 780:RETURN
620 '——— おちる ——————————
630 FOR I=1 TO 16:PUTSPRITE1,(X*16-16,Y*16+23+I),,5:PUTSPRITE2,(X*16-16,Y*16+23+
I),,6:IF F>0 THEN PUTSPRITE0,(X*16-16,Y*16+10+I),10
640 NEXT:Y=Y+1:GOSUB 660:RETURN
650 '——— ふうせん とる ——————————
660 IF BA=FU AND FNP(X,Y)=2 THEN 920
670 IF (FNP(X,Y)=8 OR FNP(X,Y)=5) AND STRIG(0) THEN F=F+1:BA=BA+1:GOSUB 1410 ELS
E 730
680 PLAY"S0M5000O5L16CDECG","O4L16CCECGG"
690 IF FNP(X,Y)=5 THEN COPY(16,0)-(31,15),1 TO (X*16-16,Y*16+24),,PSET:MID$(MZ$(
Y),X,1)="1":GOTO 720
700 IF FNP(X,Y-1)=0 OR FNP(X,Y-1)=2 OR FNP(X,Y-1)=3 OR FNP(X,Y-1)>6 THEN COPY (6
4,0)-(79,15),1 TO (X*16-16,Y*16+24),,PSET ELSE COPY (48,0)-(63,15),1 TO (X*16-16
,Y*16+24),,PSET
710 MID$(MZ$(Y),X,1)="3"
720 GOSUB 760:PUTSPRITE0,(X*16-16,Y*16+10),10
730 IF F>0 AND (FNP(X,Y-1)=6 OR FNP(X,Y-1)=9) THEN SOUND 10,150:SOUND 12,20:SOUN
D 6,250:SOUND 13,0:F=0:GOSUB 1410:PUTSPRITE0,(0,217)
740 RETURN
750 '———
760 IF FNP(X,Y-1)=0 THEN LINE(X*16-16,Y*16+24)-(X*16-1,Y*16+27),-12*((FNP(X,Y)=3
)+(FNP(X,Y)>6))+1,BF:RETURN ELSE RETURN'—— かげ ひょうじ
770 '——— あがる ——————————
780 FOR I=1 TO 16:PUTSPRITE1,(X*16-16,Y*16+23-I),,5:PUTSPRITE2,(X*16-16,Y*16+23-
I),,6:IF F>0 THEN PUTSPRITE0,(X*16-16,Y*16+10-I),10
790 NEXT:Y=Y-1:GOSUB 660:RETURN
800 '——— フェード イン・アウト ——————————
810 INTERVAL OFF:FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 2:IF C(K,J)<>0 THEN C(K,J
)=C(K,J)-1
820 NEXT K:COLOR=(J,C(0,J),C(1,J),C(2,J)):NEXT J,I
830 RESTORE 1450:FOR I=0 TO 15:READ C(0,I),C(1,I),C(2,I):NEXT:RETURN
840 INTERVAL OFF:FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR=(I,C(0,I),C(1,I),C(2,I)):FOR J=0 TO
 30:NEXT J,I:RETURN
850 '——— メッセージ ひょうじ ——————————
860 LINE(16,40)-(239,199),1,BF
870 PUTSPRITE0,(0,217):PUTSPRITE1,(110,135),,5:PUTSPRITE2,(110,135),,6
880 PSET(109,120):PRINT #1,M$
890 CIRCLE(140,123),40,15,,,.2
900 PSET(116,128):PRINT #1,"v":RETURN
910 '——— CLEAR ——————————
920 IF R=15 THEN GOSUB 810:GOTO 1260 ELSE INTERVAL OFF:R=R+1
930 PSET(110,110):PRINT #1,"CLEAR"
940 PLAY"O5L8S0M5000OGR8EDCDER16AGABO6CCCCC","O3L8BO4CDEFGAR8AR16BR16O5CCCCC"
950 FOR I=0 TO 2000:NEXT
960 FOR I=1 TO 2:P(I)=RND(1)*26+65:NEXT:IF P(1)=P(2) THEN 960
970 FOR I=3 TO 4:P(I)=P(I-2)+R:IF P(I)>90 THEN P(I)=P(I)-26:NEXT ELSE NEXT
980 M$="  "+CHR$(P(1))+CHR$(P(2))+CHR$(P(3))+CHR$(P(4))
990 GOSUB 860
1000 PSET(80,180):PRINT#1,"HIT SPACE KEY"
1010 IF STRIG(0) THEN 220 ELSE 1010
1020 '——— GAME OVER ——————————
1030 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT
1040 PSET(95,110):PRINT #1,"GAME OVER"
1050 PLAY"O4L2S0M60000FFFFDDDD+D+D+D+EEEEE","O3L2E+E+E+E+F+F+F+F+F+F+F+GGGGG"
1060 GOSUB 810
1070 '——— TITLE ——————————
1080 CLS:COLOR=NEW:COLOR=(3,0,0,0)
1090 FOR I=110 TO 130:DRAW "C3BM=I;,20M+50,+5M-50,+35M+25,+20M-50,+90":NEXT
1100 FOR I=27 TO 36:J=I+23:K=RND(1)*12+3:DRAW "C=K;BM=I;,=J;F20G20F30L35 BM-2,-2
5G15D10 BM+50,-25F15D10  BM+5,-70R40 BM-45,+15R40F10D15G30  BM+40,-60R50 BM-10,-
10D20 BM-30,-20D60F10R30  BM+55,-70G45D25E20F20R10":NEXT
1110 PSET(92,180):PRINT#1,">  START":PSET(100,190):PRINT#1,"CONTINUE":S=0
1120 FOR I=0 TO 7:COLOR=(3,I,0,0):GOSUB 1130:NEXT I:FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(
3,I,0,0):GOSUB 1130:NEXT I:GOTO 1120
1130 FOR J=0 TO 10:IF STICK(0)=0 AND STRIG(0)=0 THEN NEXT:RETURN
1140 IF STRIG(0) THEN IF S=1 THEN 1170 ELSE 1160
1150 PSET(92,180+S*10):PRINT#1," ":S=1-S:PSET(92,180+S*10):PRINT#1,">":RETURN
1160 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:CLS:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,C(0,I),C(1,I)
,C(2,I)):NEXT:RETURN 170
1170 COLOR=(3,7,0,0):PSET(92,180):PRINT#1,"PASSWARD":PSET(92,190):PRINT#1,"    ***
*   ":P$="":S=108
1180 FOR I=1 TO 4
1190 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1190
1200 IF ASC(I$)<65 OR ASC(I$)>90 THEN 1190
1210 PSET(S,190):PRINT#1,I$:P$=P$+I$:S=S+8:NEXT
1220 FOR I=1 TO 4:P(I)=ASC(MID$(P$,I,1)):PRINT P(I):NEXT
1230 IF P(1)=69 AND P(2)=78 AND P(3)=68 AND P(4)=79 THEN RESTORE 1460:GOTO 1260
1240 FOR I=3 TO 4:IF P(I-2)>P(I) THEN P(I)=P(I)+26:NEXT ELSE NEXT
1250 IF P(1)<>P(2) AND P(3)-P(1)=P(4)-P(2) AND P(3)-P(1)<16 AND P(3)-P(1)>1 THEN
 R=P(3)-P(1):GOTO 1160 ELSE 1110
```


★五反田駅前にある黒っぽい建物は何なのですか？その建物のすぐそばには村木医院という病院があり，周囲には萩の月の箱がたくさん落ちていました。（千葉県習志野市・**中居美智留21才**）……【影：私の家です。】

```
1260 FOR I=&HD000 TO &HD018:READ R$:POKE I,VAL("&H"+R$):NEXT
1270 SCREEN 1:ON INTERVAL=60 GOSUB 1320:A=1:B=0:FOR I=520 TO 720:VPOKEI,VPEEK(I)
 OR VPEEK(I)/2 OR VPEEK(I)/4:NEXT:RESTORE 1360
1280 A$="T125O4M8000L8V15GGREAGFEERCS0CV15CCDDS0DV15DGFED":A$(1)=A$+"EEEE":A$(2)
=A$+"CCCCR"
1290 B$="T125V9S8M19000O3L4GECDGEDCGEDC":B$(1)=B$+"GEDC":B$(2)=B$+"CECR"
1300 INTERVALON:DEFUSR=&HD000:C=USR(0)
1310 FOR I=1 TO 2:PLAY A$(I),B$(I):FOR J=0 TO 5515:NEXT J,I:GOTO 1310
1320 B=1-B:IF B=1 THEN READ M$ ELSE M$=""
1330 IF M$="1" THEN A=8:GOTO 1320
1340 IF M$="2" THEN INTERVAL OFF:RETURN
1350 LOCATE A,24:PRINT M$:RETURN
1360 DATA ,," ねろおワゃこワろね「つあぬうかこワゃあと"ゅ"そ","つワぬかゆ こワえろえワ"ゅ"ぬ"ワるあそ","くりへちワぬくつえワ「すあへつ
あぬやあと","ぬあよとあえろちワからそ"," むあ「くろて"ワ ふワあきろOさらくつむ","とつワつて "ワるあそ","つ「ねろおワゃこワろね「うむゅ"そ",
,,,,,,,,"1"
1370 DATA "QR?DD",,,,"NPMEP?K","AF?P?ARCP BCQGEL","QMSLB AMKNMQC","KSQGA AMKNMQC
",,"W,QFGKMEMSAFG",,,,"PMSLB BCQGEL",,"I,?P?P?EG","W,QFGKMEMSAFG",,,,"QNCAG?J RF
?LIQ",,"I,?P?P?EG","P,K?RSKMRM","I,FGP?",,,,,,,,,,"CLB",,,,,"2"
1380 '————————————————
1390 PSET(70,12),1:PRINT#1,R
1400 PSET(213,12),1:PRINT#1,M
1410 PSET(140,12),1:PRINT#1,F:RETURN
1420 '————————————————
1430 RESTORE 1800:FOR I=0 TO R-1:READ D:FOR J=1 TO 10:READ MZ$(J):MZ$(J)="0"+MZ$
(J)+"0":NEXT J,I:RETURN
1440 '——— ｷｬﾗｸﾀ etc. ﾃﾞｰﾀ ————
1450 DATA 0,3,0,0,0,0,6,3,0,6,5,0,0,2,5,0,4,6,3,2,1,2,6,7,2,1,0,1,1,0,6,0,0,6,6,
4,4,2,0,0,0,3,5,5,5,7,7,7
1460 DATA 21,18,01,11,00,D1,01,D7,06,CD,59,00,21,00,D1,11,08,01,01,D7,06,CD,5C,0
0,C9
1470 DATA 15,15,15,15,15,15,15,10,10,14,14,14,14,14,14,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,3
1480 DATA 07,0F,1F,1F,1F,1F,1F,0F,07,03,01,00,00,00,00,00, E0,F8,FC,FC,FC,FC,FC,
F8,F8,F0,F0,70,20,20,00,00
1490 DATA 00,00,00,0C,1A,1E,0C,00,03,00,07,0F,0F,07,00,00, 00,00,00,30,58,78,30,
00,C0,00,E0,F0,F0,E0,00,00
1500 DATA 04,0E,7F,FF,FF,FF,7F,0F,17,7F,FF,FF,BF,3F,3F,1E, 20,70,FE,FF,FF,FF,FE,
F0,E8,FE,FF,FF,FD,FC,FC,78
1510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,02,04,04,04,05,02,00, 00,00,00,30,68,78,30,
00,30,00,78,FC,FC,78,00,00
1520 DATA 00,00,0F,1F,1F,1F,1F,0F,07,0F,0F,1F,1F,3F,7F,0F, 40,E0,F8,FC,FC,FC,FC,
F8,F0,F8,F8,FC,FC,F8,F8,70
1530 DATA 00,00,00,0C,16,1E,0C,00,0C,00,1E,3F,3F,1E,00,00, 00,00,00,00,00,00,00,
00,00,40,20,20,20,A0,40,00
1540 DATA 02,07,1F,3F,3F,3F,3F,1F,0F,1F,1F,3F,3F,1F,1F,0E, 00,00,F0,F8,F8,F8,F8,
F0,E0,F0,F0,F8,F8,FC,FE,F0
1550 '————————————————
1560 DATA 10,10,2C11,1121,2213,1111,3312,1122,32C3,2122,3313,C12C,33C3,2C22,3312
,C13C,3333,CC22,2212,C1CC,3333,CC22,CC11,11CC,3223,CC22,1111,1111,2222,CCCC,3212
,1122,CCCC,C1CC
1570 DATA 3333,C122,CC1C,1111,3333,CC22,1111,2122,3C13,CCCC,3211,2C2C,1111,1111,
3313,CC22,3311,2C22,3313,CC22,3313,CC32,32C1,CC2C,3211,CCCC,CCC1,CCCC,1111,CC1C,
1111,C1CC
1580 '————————————————
1590 DATA 10,10,9111,9619,9996,6196,9918,9999,9998,9968,8988,6699,9889,9968,8699
,8899,9889,9989,6699,8889,9899,1199,6698,8989,6666,1169,8699,9689,6668,9166,8819
,9999,8688,9189
1600 DATA 9919,9919,8868,9189,6991,9911,6896,1199,1189,1191,9919,1191,9986,1168,
1111,9111,6696,9966,1111,9999,6919,8188,9999,8999,8919,9999,8898,9988,9119,9911,
8699,9169
1610 '————————————————
1620 DATA 10,10,3313,3383,8333,3133,6633,6683,8326,6866,2636,6683,8326,6826,2636
,6683,8326,6862,9999,9999,9999,9999,999E,9999,9999,E999,1111,1111,1111,1111,2636
,6683,8326,2866
1630 DATA 2631,6283,8366,2866,6231,6283,8366,2866,6236,2683,8362,6862,9999,9999,
9999,9999,999E,9999,9999,E999,1111,1111,1111,1111,6236,6283,8366,6866,8838,8883,
8388,8888
1640 '————————————————
1650 DATA 10,10,9111,9619,9996,6196,9918,9999,9998,9968,8988,6699,9889,9968,8699
,8899,9889,9989,6699,8889,9899,1199,6698,8989,6666,1169,6B79,97B9,6B78,97B6,BB77
,77BB,BB77,77BB
1660 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5FF5,5FF5,5FF5,5FF5,5555,5555,5555,5555,5555,5555,
5555,5555,5555,5555,5555,5555,5454,5454,5454,5454,4444,4444,4444,4444,4444,4444,
4444,4444
1670 '————————————————
1680 DATA 10,10,4444,4444,4444,4444,4444,4444,5544,4444,5445,4444,DD44,4455,D54D
,4454,4444,44DD,4D44,45D4,4454,4444,4444,4D44,54D5,4444,4455,4444,D44D,4444,55DD
,4444,4444,4444
1690 DATA DD44,4444,4544,4454,4444,5445,4D44,54D5,4444,D54D,4454,D44D,4444,4D44,
44D4,4444,4444,4444,4544,4454,5445,4444,4D44,54D5,D54D,4454,4444,D44D,4D44,45D4,
4454,4444
1700 '————————————————
1710 DATA 10,10,CC02,0,200,CC,CC02,0,200,CC,2F2F,2222,2F22,202F,FCCC,CCCC,CCCC,C
0FC,2FCF,CCCC,CFCC,C0CF,CC12,1111,1211,10CC,CC12,1111,1211,10CC,CC12,1111,1211,1
0CC
1720 DATA CC02,0,200,CC,CC02,0,200,CC,2F2F,2222,2F22,202F,FCCC,CCCC,CCCC,C0FC,CF
CF,CCCC,CFCC,C0CF,CC12,1111,1211,10CC,CC12,1111,1211,10CC,CC12,1111,1211,10CC
1730 '————————————————
1740 DATA 10,10,0,AA1A,A0AA,0,0,AAAA,AAAA,A0,A00,FAAA,AAAA,AA,A00,AAAF,AAAA,AA,A
00,AAAF,AAAA,AA,A00,AAAF,AAAA,AA,A00,AAAA,AAAA,AA,100,AAAA,AAAA,A1
1750 DATA 100,AA1A,AAAA,A1,100,AA11,AAAA,11,0,1A11,AAAA,11,0,1101,AA1A,11,0,1100
,F111,11,0,0,F101,10,0,0,F00F,0,F00,FFFF,FF,0
1760 '————————————————
1770 DATA 10,10,FF00,E0EE,FE0F,EE,1F00,10EE,FE01,E1,1F00,10EE,FE01,E1,1100,10E1,
1E01,11,100,E1,1E00,10,100,11,1100,10,0,10,100,0,0,10,100,0
1780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1790 '————————————————
1800 DATA 3,11000111161112,11000111111111,33000333333333,33000333333333,33000333
337733,33933333383333,33333333333330,37877773333300,37333333333000,8738333333000
0
1810 DATA 3,11111611111116,00001145111111,16101000001111,11011606101111,10111101
011111,11145505111151,11000001011101,51061060101101,15110111115011,5150511150021
1
1820 DATA 2,11116666611111,11111111111111,33388333883333,33888838888333,33888888
888333,33888888888333,33388828883333,33338888833333,33333888333333,3333338333333
3
1830 DATA 3,41064546111146,14114044114141,45410100337041,14116103333041,41411003
330041,54110033300141,41416003001121,54511100011111,41415550111111,1550000055155
5
1840 DATA 2,11111111111146,11111500100141,11115000160111,11150000110111,11100001
500111,11110651066111,11111101011111,33383301111111,33338301011111,2333380115151
5
1850 DATA 3,11110116101611,00511051011100,61051144115016,11101100150111,11114411
441111,11110055001111,11501144110111,15011100111011,10111011011102,0115010010551
0
1860 DATA 2,11641111511154,00140000033007,15141603333333,10004103000003,11114103
837903,11014100007308,00014111107333,10010004107303,11411414503303,5045045000380
2
1870 DATA 3,60000006161062,15555411111111,00000780038801,66010730383301,11110730
300301,40110730300801,70380830838003,30330000000008,30083373779373,3833337787787
3
1880 DATA 3,11116110111611,00121511511151,11001000001141,11111114111511,11001107
330033,10511503330833,11000003830083,11514030030903,15014033738303,5015408073383
8
1890 DATA 3,51614604511112,01104414400551,11510005406005,10011160055505,16501410
550805,80000780500805,39333730508805,33038780508005,33030000500055,3308338055555
0
1900 DATA 3,26161161111111,01011111114511,51010330107330,05010380103339,51010800
100833,05010330509003,51010380003333,01010330933083,44610308330073,4545038338003
8
1910 DATA 3,16111146111026,01111141145551,01030383370041,05033333383011,01083338
338011,05000000000011,01111110446411,11000050454401,11115401005101,5151041151100
5
1920 DATA 2,11614061156415,01114111004444,03304111603333,33304111103333,38304110
100830,30001100110033,37011111111038,07055000515033,97000020000083,8838383833333
3
1930 DATA 3,11111111111146,00140003338044,61540608333004,14005103833011,14015100
000010,10511511112051,15111055000001,10501000101661,10014651514440,5055445000411
5
1940 DATA 3,11001161114064,05111515514414,60110010015111,10144151100151,45104000
110000,70801615511102,70301100010501,89300164000001,33330144000461,3383050415151
5
```

★うちの父は，ステレオでロックを聞きながら時代劇を見る，影さんのおじいさんのような人です。(大阪府摂津市・ラリーZ15才)……【編：おしるこにクリープを入れて飲んでいる影さんの友達になれそうですネ。】

キーボード・レッスンとカーレースが一緒に！

TYPING GP
（タイピング ジーピー）



T&S

⊙はじめに

このプログラムは，要するに，タイプ練習用ソフトです。このソフトを使って，キーを見ずに，なるべく早く打ち込めるようにがんばってみてください。

《第1表》プログラムの流れ

10〜70行	初期設定
80〜130行	データの読み込み。
140〜250行	タイトル画面表示
260〜400行	メイン・プログラム
410〜700行	スコア，ランキングの表示
710〜740行	スコア，タイム表示サブ・ルーチン
750〜770行	マシン語データ
780〜830行	コースのデータ
840〜1010行	コース表示サブ・ルーチン
1020〜1120行	ゴール表示サブ・ルーチン
1130〜1530行	タイトル表示サブ・ルーチン

⊙使用方法

とりあえず，プログラムを入力して，RUNしてください。すると，タイトル画面が表示されます。しばらく待っていると，画面に，上位7位までのスコア表がでてきます。この二つの画面のどちらかでSキーを押すと，スタートします。

あとは，画面上部にアルファベットが表示されますので，すぐにそれを入力していくというという簡単なゲームです。100字打ち込んで，コースを1周すると，スコアが表示され，1位になると，メッセージが表示されます。なお，タイムは1/100秒まで表示されます。

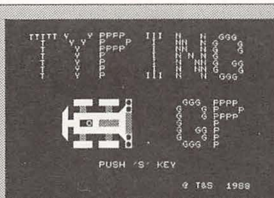
⊙プログラムについて

メイン・プログラム中のマシン語の説明をします。

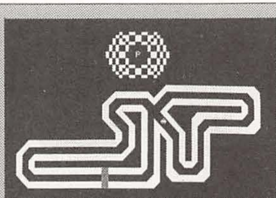
これは本当に簡単なもので，モニタ・サブ・ルーチンの$001B番地をコールしてキーを調べ，表示されたキーならリターンするというものです。

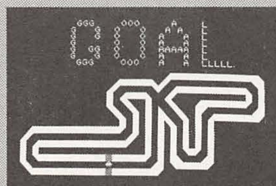
下にこのアセンブル・プログラムを示します。

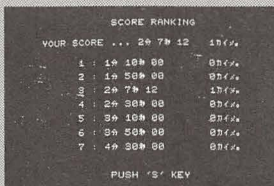
```
$7FF4  LD HL, $7FFF
$7FF7  CALL  $001B
$7FFA  CP (HL)
$7FFB  JP  NZ, $7FF7
$7FFE  RET
$7FFF  DS  1
```



▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート


▲《写真2》キミのタイピングによってこのコースを車が走る


▲《写真3》ふーっ，やっとゴール。100字分打ち込んだわけだ



▲《写真4》さて，タイムはどれくらいかな？ ランキングがでてるぞ

TYPING GPのプログラム・リスト

```
10 REM ■ TYPING GP ■
20 CLR
30 DIM TM(9),T(9),M(100)
40 DS=54101:TEMPO 7:J=3000
50 FOR I=1 TO 7
60 J=J+4000:TM(I)=J
70 NEXT I
80 REM ■ READ DATA ■
90 LIMIT $7FF0
100 FOR I=0 TO 10:READ A
110 POKE 32756+I,A:NEXT I
120 FOR I=1 TO 100
130 READ M(I):NEXT I
140 REM ■ START ■
150 GOSUB 1130
160 GOSUB 840
170 CURSOR 14,0:PRINT "     ";
180 CURSOR 14,1:PRINT "     ";
190 CURSOR 14,2:PRINT "     ";
```

★いたいけなパソコンたちの魂を汚し，パソコンたちの夢と未来を奪う憎むべき怪物。人はそれを影といふ。(山形市・L. S15才)…【影：天下のきらわれ者たー，オレのことよ。つぐ美：ひらき直ってますね。影：プアー。】

⊙あとがき

このゲームで，１分前後，要するにいつも１位がとれるようになれば，かなり早いと思います。

このプログラムは高速化のために，一部マシン語にしましたが，乱数や表示等で，むだな時間を結構とってしまいました。

多少，長いプログラムになりましたが，打ち込むのが面倒な方は，画面表示等を消去すると，とても短くなります。

あと，ゲーム画面に使ったコースは鈴鹿サーキットを簡略化したものです。

●参考文献

ＭＺ－80活用研究（電波新聞社発刊）
１／1000秒タイマ・サブ・ルーチン


```
200 CURSOR 14,3:PRINT "";
210 CURSOR 14,4:PRINT "";
220 CURSOR 14,5:PRINT "";
230 CURSOR 14,6:PRINT "";
240 POKE 54101,199
250 TEMPO7:MUSIC "C8RCRCR-C9-CR4"
260 REM ■ MAIN ■
270 POKE $11A2,60
280 USR($0044)
290 I=1:T=T+1
300 TI$="000000":POKE 57351,116
310 POKE 57349,57:POKE 57349,1
320 R=INT(RND(1)*26)+1
330 POKE $7FFF,R+64
340 POKE 53387,R
350 USR($7FF4)
360 POKE DS,0
370 I=I+1:DS=DS+M(I)
380 POKE DS,199
390 IF I=100 THEN 410
400 GOTO 320
410 REM ■ SCORE ■
420 DS=DS-1
430 TI=PEEK(57350)+256*PEEK(57350)
440 TI=43200-TI:TS=TI
450 GOSUB 1020
460 PRINT "":USR(62)
470 CURSOR 14,1:PRINT "SCORE RANKING"
480 CURSOR 3,4:PRINT "YOUR SCORE ...";
490 I=9:T(I)=T:GOSUB 710
500 TM(8)=TI:T(8)=T
510 FOR I=1 TO 7:M=I
520 FOR J=I+1 TO 8
530 IF TM(M)>=TM(J) THEN M=J
540 NEXT J
550 TM(9)=TM(M):TM(M)=TM(I):T(9)=T(M)
560 TM(I)=TM(9):T(M)=T(I):T(I)=T(9)
570 NEXT I
580 PRINT
590 FOR I=1 TO 7
600 TI=TM(I)
610 PRINT SPC(8);I;" :";:GOSUB 710
620 NEXT I
630 IF TS<>TM(1) THEN 660
640 PRINT"   YOUR SCORE IS BEST TIME OF TODAY !!"
650 MUSIC "B6GRGBGRGDRFRG"
660 CURSOR 14,23:PRINT "PUSH 'S' KEY"
670 I=I+1:GET A$
680 IF A$="S" THEN GOTO 140
690 IF I=500 THEN 140
700 GOTO 670
710 REM ■ TIME PRINT ■
720 TM$=STR$(TI):TM=INT(TI/6000)
730 PRINT TM;"ﾌﾝ";TI-TM*6000;"   ";RIGHT$(TM$,2),T(I);"ｶｲﾒ。"
740 RETURN
750 REM ■ DATA ■
760 DATA 33,255,127,205,27,0
770 DATA 190,194,247,127,201
780 REM ■ ROAD DATA ■
790 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-41,-40,-40,-39,1,1,1,1
800 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,-39,-40,-40,-41,-41,-40,-39,1,1,1
810 DATA 1,41,41,41,41,41,40,40,40,40,41,1,1,-39,-40,-40,-40,-40,-40,-39
820 DATA 1,1,1,1,1,1,-39,-40,-40,-41,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
830 DATA -1,-1,39,39,39,40,40,40,40,40,40,40,40,39,-1,-1,-1,-1,-1,-1
840 REM ■ ROAD MAP ■
850 PRINT"":CURSOR 0,8
860 PRINT"                                    "
870 PRINT"                                    "
880 PRINT"                                    "
890 PRINT"                                    "
900 PRINT"                                    "
910 PRINT"                                    "
920 PRINT"                                    "
930 PRINT"                                    "
940 PRINT"                                    "
950 PRINT"                                    "
960 PRINT"                                    "
970 PRINT"                                    "
980 PRINT"                                    "
990 PRINT"                                    "
1000 PRINT"                                   "
1010 RETURN
1020 REM ■ GOAL ■
1030 PRINT"         GGG    OOO      A    L    "
1040 PRINT "       G   G  O   O    A A   L    "
1050 PRINT "       G   G  O   O   A   A  L    "
1060 PRINT "       G      O   O   A   A  L    "
1070 PRINT "       G  GG  O   O   AAAAA  L    "
1080 PRINT "       G   G  O   O   A   A  L    "
1090 PRINT "        GGG    OOO    A   A  LLLLL"
1100 MUSIC "C5-CDBEAFGRGAFBE-C"
1110 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1120 RETURN
1130 REM ■ TITLE ■
1140 USR(62):USR(62)
1150 PRINT ""
1160 PRINT "  TTTTT Y   Y PPPP   III  N   N  GGG "
1170 PRINT "    T    Y Y  P   P   I   NN  N G   G"
1180 PRINT "    T     Y   PPPP    I   NN  N G    "
1190 PRINT "    T     Y   P       I   N N N G    "
1200 PRINT "    T     Y   P       I   N  NN G  GG"
1210 PRINT "    T     Y   P       I   N  NN G   G"
1220 PRINT "    T     Y   P      III  N   N  GGG "
1230 PRINT ""
1240 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);" GGG   PPPP "
1250 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);"G    G P    P"
1260 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);"G    G PPPP "
1270 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);"G      P     "
1280 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);"G   GG P     "
1290 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);"G    G P     "
1300 PRINT SPC(8);"        ";SPC(7);" GGG   P     "
1310 CURSOR 27,23:PRINT "Ⓒ T&S  1988"
1320 I=0
1330 CURSOR 14,20:PRINT "PUSH 'S' KEY"
1340 GET A$:IF A$="S" THEN RETURN
1350 MUSIC "C6ECECECE"
1360 CURSOR 14,20:PRINT "            "
1370 GET A$:IF A$="S" THEN RETURN
1380 MUSIC "DFDFDFDF"
1390 I=I+1:IF I=5 THEN 1410
1400 GOTO 1330
1410 USR(62):USR(62):I=0
1420 PRINT""
1430 CURSOR 14,1:PRINT"SCORE RANKING"
1440 PRINT""
1450 FOR I=1 TO 7
1460 TI=TM(I)
1470 PRINT SPC(8);I;" :";:GOSUB 710
1480 NEXT I
1490 CURSOR 14,22:PRINT "PUSH 'S' KEY"
1500 GET A$:IF A$="S" THEN RETURN
1510 I=I+1:IF I=500 THEN 1130
1520 GOTO 1500
1530 NEXT I
```

★中３のとき，クラスにはパソコンを持っていた人は17人いたが，高１のクラスには，僕１人。なんて悲しいんだ。（兵庫県伊丹市・ＭＡＧＩＣ☆ＢＩＲＤ改めＴＩＬＴ16才）……【編：みんなは何に興味を持っているのかな？】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

パズルの要素も含んだアクション・ゲーム

COLOR ROOM2
（カラー ルーム）



金城　智子

▶はじめに◀

家宝である七つのクリスタルのうち，六つを取りかえしたアポロン（ベーマガ'88年1月号参照）。後は，最後の一つホワイト・クリスタルを取りかえすため，銃を手にして，旅だっていったのでした。

▶操作方法◀

カーソル・キーで上下左右に動かします。上にブロックがないとき，カーソル・キーの⇧を押すと1キャラ分ジャンプします。Z，Xで左右にミサイルを発射します。ミサイルのききめ，ブロックの種類は，**第1図**を見てください。

ミサイルで敵をやっつけることもできます。やっつけると，「ブブッ」と音がして，また左上からでてきます。しかし，敵のすぐ後ろに何かあるときは，ミサイルを当ててもききません。また，右はし，左はしからミサイルを撃つこともできません。

画面を描き終わるとゲーム・スタートです。何かキーを押すまで，敵は動きません。よく考えてからはじめてください。

まず，四つのダイヤを取っていきます。この四つは，じつは爆弾の部品なのです（一つ取るごとに爆弾の形が描かれていきます）。

爆弾の部品を四つ取ったら，マッチを取り，左下の建物の右横にいきましょう。「ピピッ」と音が鳴り，爆弾をセットしたことになります。急いで逃げましょう。爆風に巻き込まれるとミスとなります。敵は，爆風に巻き込まれても死にません。

爆発すると，右下に穴があくので，


ミサイルで壊すことはできません


ミサイルで壊すことができます


ミサイルに当たると1マス動きます


ミサイルで壊すことはできません

《第1図》ブロックの種類

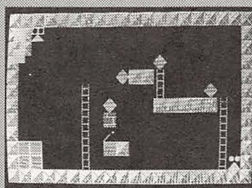
CHECKER FLAG

編：よくできてるでしょう。
Dr.D：Hu-BASICにくらべて，S－BASICは投稿数で負けているにもかかわらず，内容的にはいいものがあるようじゃな。
編：ここで投稿者へのお願いなんですが，封筒の裏にも住所，氏名，機種名はもちろんですが，S－BASICかHu－BASICかをはっきり書いてください。

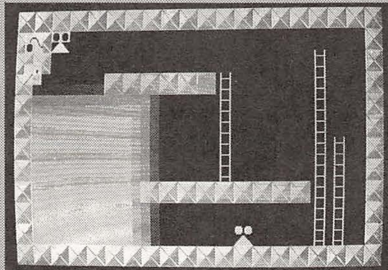


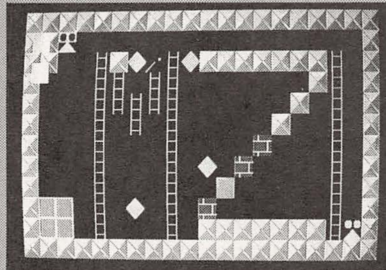


◀《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート


◀《写真2》2面。四つのダイヤを取ってからマッチを取る


◀《写真3》これがトシちゃん、失礼、マッチだ！


◀《写真4》建物を爆発させた。この爆風に巻き込まれるな


◀《写真5》ＭＺ面か。ミサイルでブロックを移動させなきゃね

★ヘッヘッヘッ。プリンタを買ってしまった。買って1か月もたたないのに，インクリボン6本も使いはたした。熱転写のバカやろ～。（静岡県富士市・**植松貴之16才**）……【**編**：うーん，安価な熱転写の欠点かもしれませんね。】

そこへいきましょう。つぎの部屋へ続いています。また，敵の頭に乗ることもできます。敵につかまるとミスとなり，ミス３回でゲーム・オーバーです。

▶プログラムについて◀

面データをはじめ，ほとんどがごちゃごちゃして，みにくいと思います。いきなり画面に向かってプログラムをしたもので…。でも，前作COLOR ROOMから引用できる部分がかなりあったので，苦労はあまりありませんでした。

▶そして……◀

ホワイト・クリスタルを取りかえし，7色全部をそろえたアポロン家は，再び元のような幸わせな日々を過ごしていました。

しかし，アポロンは，このクリスタルを奪ったのが誰なのか，それが気がかりでなりませんでした。

★　　★

COLOR ROOM 2のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 920:GOSUB 720:GOTO 90
20 PRINT[7,0]"  ";:RETURN
30 PRINT[3,0]"H  H";:RETURN
40 PRINT[7,2]"┴  ┴";:RETURN
50 PRINT[7,4]"┌  ┐";:RETURN
60 PRINT[6,0]"▲  ▼";:RETURN
70 PRINT[7,0]" .  ";:RETURN
80 PRINT[1,5]"\  ";:PRINT[5,1]"\";:RETURN
0 GET G$:IF G$="" GOTO 90
90 GET G$:IF G$="" GOTO 90
100 REM ●――――― MEIN ―――――
110 FOR G=0 TO 1:IF(X=TX)*(Y=TY) GOTO 410
120 M=A(X,Y):N=A(X,Y+1):GOSUB 190
130 IF(X=3)*(Y=10)*(MC=1)*(BC=0)THEN MUSIC"+#B2R+BR+BR+B":BC=20
140 BC=BC+(BC>0):IF BC=1 GOTO 640
150 IF X=0 THEN R=R+1:TL=0:BC=0:MC=0:MUSIC"+D2+F+D+F+D+F":GOSUB 760:GOTO90
160 IF(X=TX)*(Y=TY) GOTO 410
170 NEXT:M=A(TX,TY):N=A(TX,TY+1):GOSUB 340:GOTO 110
180 REM ●――――― PLAYER ―――――
190 GET G$:IF(G$="Z")+(G$="X")GOTO 510
200 IF G$=CHR$(13) GOTO 410
210 IF(X=TX)*(Y=TY-1)GOTO 230
220 IF(N=1)*(M<>2) THEN AY=Y+1:GOTO 290
230 AX=(G$="")-(G$="")+X:AY=(G$="")-(G$="")+Y
240 IF G$="" THEN  RETURN
250 ON A(AX,AY)GOTO 290,290,300,300,260,270,300
260 L=1:GOTO 290
270 IF TL=4 THEN LT=1:GOTO 290
280 GOTO 300
290 CURSOR X*2,Y*2:ON A(X,Y) GOSUB 20,30:X=AX:Y=AY
300 CURSOR X*2,Y*2:PRINT[5,0]K$;:ON L GOTO 310:ON LT GOTO 320:RETURN
310 MUSIC"+E2+D+C":A(X,Y)=1:L=0:TL=TL+1:POKE PV(TL),7:RETURN
320 MUSIC"+A2+G+F":A(X,Y)=1:LT=0:MC=1:POKE VP,7,7:POKE VP+40,7,7:RETURN
330 REM ●――――― ENEMY ―――――
340 IF(M=1)*(N=1)THEN  HX=TX:HY=TY+1:GOTO 390
350 HY=-(Y<TY)*(M=2)-(Y>TY):U=A(TX,TY+HY):IF(U=3)+(U=4)+(U=7)+(HY=0)GOTO 370
360 HX=TX:HY=TY+HY:GOTO 390
370 HX=SGN(X-TX):U=A(TX+HX,TY):IF(U=3)+(U=4)+(U=7)+(HX=0)THEN RETURN
380 HX=HX+TX:HY=TY
390 CURSOR TX*2,TY*2:ON A(TX,TY) GOSUB 20,30,40,50,60,70
400 CURSOR HX*2,HY*2:PRINT T$;:TX=HX:TY=HY:RETURN
410 REM ●――――― MISS ―――――
420 CURSOR 15,12:PRINT"┌──  |MISS|  └──";
430 MUSIC"-E4-D-ED-EF-EFCDFCDF"
440 MA=MA+1:IF MA<3 GOSUB 760:TL=0:MC=0:BC=0:GOTO 90
450 RESTORE 1450:FOR Z=1 TO 3:READ A$:FOR W=1 TO LEN(A$)
460 CURSOR W+7,Z+1:PRINT MID$(A$,W,1);:MUSIC"B0":NEXT:NEXT
470 MU$="-B2R-AR-GR-FR-ER":MUSIC"R9"+MU$+"RR"+MU$+"RR-B7"
480 CURSOR 9,12:PRINT"TRY AGAIN ?";:GET G$:IF G$="" GOTO 480
490 IF G$="Y"THEN RUN
500 END
510 REM ●――――― MISSILE ―――――
520 IF(X=1)+(X=18)GOTO 210
530 WX=(G$="Z")-(G$="X"):ZX=WX+X:IF A(ZX,Y)<>1 GOTO 210
540 CURSOR ZX*2,Y*2:PRINT"__  ‾‾";:MUSIC"+G0+B":XZ=ZX+WX:U=A(XZ,Y)
550 CURSOR ZX*2,Y*2:GOSUB 20:IF(U<>3)*(U<>4)*(U<>1)GOTO 210
560 IF ZX=1 GOTO 210
570 IF(ZX=TX)*(TY=Y)THEN MUSIC"-D0-G-D-G-D-G":TX=2:TY=0
580 IF U=1 THEN ZX=ZX+WX:GOTO 540
590 ON U-2 GOSUB 600,610:GOTO 210
600 A(XZ,Y)=1:FOR Z=0 TO 5:MUSIC"+#G0+D":NEXT:CURSOR XZ*2,Y*2:GOSUB 20:RETURN
610 U=A(XZ+WX,Y):IF U<>1 THEN RETURN
620 A(XZ+WX,Y)=4:A(XZ,Y)=1:MUSIC"+E0+F+G+F+G":CURSOR (XZ+WX)*2,Y*2:GOSUB 50
630 CURSOR XZ*2,Y*2:GOSUB 20:RETURN
640 REM ●――――― BABOOOON ―――――
650 MUSIC"+#B0+#A+B+A":BA=20:BB=2:FOR Z=1 TO 16:MUSIC"+#F0":CONSOLE BA,BB,2,Z
660 BC=-BC*(BC<7)+1:COLOR,,7,BC:CLS:BA=BA-1:BB=BB+1:NEXT
670 CONSOLE 4,18,2,16:COLOR,,7,0:CLS:CONSOLE:BC=-2
680 FOR Z=1 TO 8:FOR W=2 TO 9:A(Z,W)=1:NEXT:NEXT
690 FOR Z=0 TO 8:CURSOR Z*2,20:A(Z,10)=1:GOSUB 20:NEXT:SX=X*2:SY=Y*2
700 P=PEEK(53248+SX+SY*40):IF P<>71 GOTO 410
710 GOTO 160
720 REM ●――――― FIELD ―――――
730 COLOR,,7,0:CLS:DIM A(19,11),PV(4)
740 FOR Z=0 TO 19:A(Z,0)=7:CURSOR Z*2,0:GOSUB 80:A(Z,11)=7:CURSOR Z*2,22:GOSUB 80:NEXT
750 FOR Z=0 TO 11:A(0,Z)=7:CURSOR 0,Z*2:GOSUB 80:A(19,Z)=7:CURSOR 38,Z*2:GOSUB 80:NEXT
760 IF R=9 GOTO 1030
770 FOR Z=1 TO 18:FOR W=1 TO 10:A(Z,W)=1:NEXT:NEXT:CURSOR 0,20:GOSUB 80
780 CURSOR 2,2:A(1,1)=7:GOSUB 80:CURSOR 2,4:A(1,2)=7:GOSUB 80
790 ON R GOSUB 1380,1140,1230,1200,1300,1170,1260,1330
800 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P,Q:FOR W=1 TO Q:A(O,P)=7:O=O+1:NEXT:NEXT
810 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P,Q:FOR W=1 TO Q:A(O,P)=3:O=O+1:NEXT:NEXT
820 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P,Q:FOR W=1 TO Q:A(O,P)=4:O=O+1:NEXT:NEXT
830 READ N:FOR Z=1 TO N:READ O,P,Q:FOR W=1 TO Q:A(O,P)=2:P=P+1:NEXT:NEXT
840 FOR Z=1 TO 4:READ P,Q:A(P,Q)=5:NEXT:READ P,Q:A(P,Q)=6
850 FOR W=1 TO 10:FOR Z=1 TO 18:CURSOR Z*2,W*2
860 ON A(Z,W) GOSUB 20,30,40,50,60,70,80:NEXT:NEXT:TX=2:TY=1
870 CURSOR 1,2:PRINT[7,7]"  ";:CURSOR 1,5:PRINT[7,7]" .  ";
880 FOR Z=1 TO 2:FOR W=9 TO 10:A(Z,W)=7:CURSOR Z*2,W*2:PRINT[7,1]"┌  ┘";
890 NEXT:NEXT:X=18:Y=10:CURSOR X*2,Y*2:PRINT[5,0]K$;:CURSOR TX*2,TY*2
900 PRINT T$;:PV(1)=55377:PV(2)=55378:PV(3)=55417:PV(4)=55418:VP=55497
910 RETURN
920 REM ●――――― TITLE ―――――
930 T$="  ":K$="  ":POKE $3444,0:R=1:TEMPO7
940 COLOR,,7,0:CLS:W=1:FOR Z=3 TO 27 STEP 5:CURSOR Z,6:PRINT[W,1]"  ";
950 W=W+1:NEXT:RESTORE 1410:FOR Z=18 TO 23:READ Z$:CURSOR 31,Z
960 PRINT Z$;:NEXT:FOR Z=12 TO 18:READ Z$:  CURSOR 7,Z:PRINT [5,1]Z$;:NEXT
970 READ A$:FOR Z=16 TO 19:READ A$:FOR W=27 TO 28:A=VAL("$F"+MID$(A$,W-26,1))
980 POKE 53248+W+Z*40,A:NEXT:NEXT:POKE 54035,0,0
990 MU$="-C3-D-E-D-ERCR":MUSIC MU$+MU$+"-D3RDR-FD-FR4+BR6":Z=1
1000 CURSOR 12,21:PRINT[Z,0]"HIT ANY KEY!!!";:Z=-Z*(Z<>7)+1:GET G$
1010 MUSIC"+#B0":IF G$<>"" THEN RETURN
1020 GOTO 1000
1030 REM●――――― HAPPY END ―――――
1040 MUSIC"R9":CONSOLE 2,20,2,36:CLS:MUSIC"R9+D2+E5+G+F++E+F+A2+B+A+B+A+B+A"
1050 CONSOLE:CURSOR 19,19:PRINT"  ";
1060 MUSIC"R9":RESTORE 1090:FOR Z=1 TO 3
1070 READ A$:CURSOR 5,Z*2+11:FOR W=1 TO LEN(A$)
1080 PRINT CHR$(5)+MID$(A$,W,1);:MUSIC"+FORR":NEXT:MUSIC"R7":NEXT
1090 DATA "YOU FOUND WHITE CRYSTAL."
1100 DATA "YOU COLECT COLOR CRYSTALS."
1110 DATA "CONGRATULATION !!!!"
1120 GOTO 1120
1130 REM●――――― DATA ―――――
1140 RESTORE 1150:RETURN:===========[2]
1150 DATA 3,9,9,1,10,4,2,12,6,5, 1,8,7,1, 1,8,9,1, 3,6,5,6,12,4,2,17,6,5
1160 DATA 9,4,12,3,16,5,8,6, 8,8
1170 RESTORE 1180:RETURN:===========[6]
1180 DATA 5,6,3,4,13,3,3,6,7,2,7,10,1,12,10,1,4,12,9,1,10,3,1,2,7,3,12,7,4
1190 DATA 3,1,7,1,9,6,2,12,3,1,3,11,10,1,5,3,8,16,3,8,8,2,9,5,7,6,17,8,10,2
1200 RESTORE 1210:RETURN:===========[4]
1210 DATA 1,9,5,8,3,6,3,5,5,9,4,12,8,1,2,11,10,1,10,9,7,3,4,2,9,11,3,2,17,3,7
1220 DATA 7,2,14,8,8,8,6,7,16,4
1230 RESTORE 1240:RETURN:===========[3]
1240 DATA 4,5,3,5,4,8,2,7,8,9,16,10,1,3,6,10,1,8,10,1,14,10,1,1,10,3,1
1250 DATA 4,3,5,6,11,3,5,16,2,9,17,6,5,7,2,12,7,17,5,7,10,15,10
1260 RESTORE 1270:RETURN:===========[7]
1270 DATA 7,3,2,4,9,2,2,5,4,4,12,4,3,4,6,4,10,6,5,16,6,2,7,7,2,1,11,2,1,15,4,1
1280 DATA 9,5,1,9,6,1,6,9,1,10,8,4,2,12,3,1,7,8,1,5,4,4,2,12,2,1,13,3,1,16
1290 DATA 4,2,15,6,5,9,3,8,6,3,6,9,7,9,4
1300 RESTORE 1310:RETURN:===========[5]
1310 DATA 6,5,2,1,10,2,7,16,3,1,15,4,1,14,5,1,10,10,7,3,13,6,1,12,7,1,10,9,1
1320 DATA 1,11,8,1,6,17,2,9,8,2,9,7,3,2,6,4,2,5,3,2,4,2,9,6,2,9,2,10,7,6,9,7,2
1330 RESTORE 1340:RETURN:===========[8]
1340 DATA 8,5,10,3,4,2,8,18,3,1,18,4,1,13,4,3,4,5,3,16,5,1,2,8,4,8,17
1350 DATA 3,1,16,8,1,8,6,1,9,10,10,11,6,2,11,7,1,11,8,1,3,5,1,6,13,2,1
1360 DATA 10,4,1,6,4,1,6,6,1,16,6,1,12,8,1,10,15,7,3,9,10,1,14,5,3,13,5,1,12,2
1370 DATA 4,3,2,3,2,5,3,6,8,2,4,10,1,18,10,1,8,4,9,2,12,7,18,7,9,5
1380 RESTORE 1390:RETURN:===========[1]
1390 DATA 2,9,2,1,8,3,2,4,9,8,1,2,3,2,11,8,1,3,2,1,1,10,8,1,1,10,2,6,8,10,9,10
1400 DATA 13,10,14,10,6,10
1410 DATA "  "," "," "," "," "," "
1420 DATA "  "," "
1430 DATA "  "," "," "," "
1440 DATA "  "," ","69","06",EC"
1450 DATA "  "
1460 DATA "  "
1470 DATA "  "
```

★X１Gを持っている僕は，YSⅡの記事のないベーマガ，古い機種のプログラムが載ってるベーマガが大好きです。(兵庫県神戸市・**文化部長15才**)……**【つぐ美：**そう言ってくれる文化部長クンも大好きです。むふ♡**】**

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

追いかけ＋パズルゲームだ

CRYSTAL OF MAGIC

(クリスタル オブ マジック)



松平　義弘

◆内容

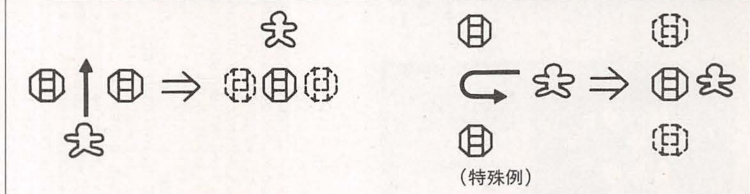
タイトルでスペース・キーを押すと“PASSWORD？”と聞いてくるので，パスワードを持っている人は打ち込み，持っていない人はリターン・キーを押して，1面からはじめてください。

内容は，散らばっているクリスタルとクリスタルの間を通りぬけると，その二つのクリスタルは，通りぬけたところで合体します（第1図)。

そうして，すべてのクリスタルを合体させ，一つにするとROUND CLEARで，パスワードがでます。

各面に1匹，敵がいて，追いかけてきます。つかまるか，自爆(DELキー）すると，1人減り，面の最初からとなります。

また，各面に一つずつハテナ・ボックスというものがあり，取ると，敵が消える，自分が1人増える，ホワイト・クリスタルが手に入る，のどれかが起こります。ホワイト・クリスタルというのは，スペース・キーで置くことができ，置くと他のクリスタルと同じように合体させることができます。なお，ハテナ・ボックスを取ったときは，ランダムで決まるのではなく，クリスタルを合体させた数によって決まります。全15面ですので，がんばって解いてみてください。



《第1図》クリスタルの合体のさせかた

◆EDIT

タイトルでGRAPHキーを押すとEDITモードになり，EDIT DATA？と聞いてくるので，EDIT DATAがあるのなら打ち込み，ないのならリターン・キーを押してください。

EDITモードでは，カーソルを上下左右に動かし，スペース・キーでクリスタルを置き，もう一度押すと消えます。DELキーですべて消し，CRキーでEDIT DATAが表示され，ゲームになります。

エディット・ゲームでは，ハテナ・ボックスはでません。クリアするか，ゲーム・オーバーになると，タイトルにもどります。EDIT DATA入力のときにリターン・キーを押せば，前のDATAが残っています（裏技として，通常ゲームでゲーム・オーバーになってからEDITを選ぶと，ゲーム・オーバーになった面のDATAが残っています)。

なお，EDIT DATAは，プログラム中の面データと同じなので，自作の面を入れてみてもよいかと思います。

パスワード，エディット，ITEMなど，濃い内容のわりにリストは短いと思います。ぜひ，打ち込んでください。

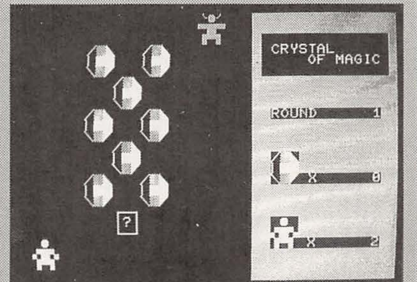
言い忘れましたが，&HC7Cと&HC7Dにデータを書き込み，&HC25をCALLすることにより，ゲーム中にBGMを流しています。ゲーム中にブレイクをすると，音がでたままになるので，BEEP 0とでもして音を止めてください。

CRYSTAL OF MAGIC

PUSH [SPACE] OR [GRAPH] KEY

◀《写真1》タイトル画面。エディット・モードもある

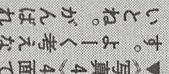
▶《写真2》敵からのがれながらクリスタルを一つにする



★最近，ベーマガの内容がおもしろくなった。そして，影さんは，ますます仕事をしなくなった。これは深い関係がある。(新潟県西蒲原郡・氷ウニ金時16才)…【影：そう言ってもらえると，とてもうれしいです。編：？？】

CRYSTAL OF MAGICのプログラム・リスト

```
10 '           MAIN
20 '           SHOKI
30 CONSOLE:COLOR 7,0:DEFINT A-Z:TEMPO 7:CLS:DIM M(7,7),MU(31),E$(15):GOSUB 520
40 L=2:L1=0:CR=0:GOSUB 410:IF A=1 THEN GOSUB 750 ELSE GOSUB 560
50 X=0:Y=7:X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0:TX=7:TY=0:MU=-1:TK=0
60 CLS:COLOR 7:LOCATE 14,11:PRINT"START !":PAUSE 9
70 GOSUB 680:GOSUB 930:M(7,0)=0:M(0,7)=0
80 '           GAME MAIN
90 IF C<2 THEN 310 ELSE K$=INKEY$(0):X1=(K$="■")*(X<7)-(K$="■")*(X>0):X2=X+X1
100 IF K$=CHR$(8) THEN 260 ELSE Y1=(K$="■")*(Y<7)-(K$="■")*(Y>0):Y2=Y+Y1
110 M=M(X2,Y2):N=-(M=0 OR M=4):X1=X1*N:Y1=Y1*N:MO=ABS(X1)+ABS(Y1):COLOR 7
120 IF K$=" " AND CR>0 AND R>0 THEN MUSIC"E0":C=C+1:CR=CR-1:M(X,Y)=3:GOSUB 720
130 LOCATE X*3,Y*3:PRINT C$(M(X,Y)):LOCATE (X+X1)*3,(Y+Y1)*3:PRINT C$(1)
140 X2=1-ABS(X1):Y2=1-ABS(Y1):FOR I=0 TO 1:J=I*2-1:X3=X+X2*J:Y3=Y+Y2*J
150 IF X3>-1 AND X3<8 AND Y3>-1 AND Y3<8 THEN K(I)=M(X3,Y3) ELSE K(I)=0
160 NEXT:X=X+X1:Y=Y+Y1:IF M=4 THEN 190 ELSE IF K(0)+K(1)+MO<>7 THEN 210
170 FOR I=-1 TO 1:X3=(X-X1)+X2*I:Y3=(Y-Y1)+Y2*I:M(X3,Y3)=(1-ABS(I))*3
180 LOCATE X3*3,Y3*3:COLOR 6:PRINT C$((1-ABS(I))*3):NEXT:C=C-1:GOTO 210
190 MUSIC"G0":M(X,Y)=0:H=(C+R) MOD 3:M=0:TK=-(H=0):CR=CR-(H=1)*3
200 L=L-(H=2):L1=L1-(H=2):GOSUB 720:IF K(0)+K(1)+MO=7 THEN 170
210 MU=(MU+1)MOD 32:POKE &HC7C,0,MU(MU):CALL &HC25
220 LOCATE TX*3,TY*3:PRINT C$(0):IF TK=1 TX=0:TY=0:GOTO 90 ELSE TI=1-TI:TM=1-TM
230 T1=TX+SGN(X-TX)*TM:T2=TY+SGN(Y-TY)*(1-TM):IF M(T1,T2)=0 THEN TX=T1:TY=T2
240 LOCATE TX*3,TY*3:COLOR 4:PRINT C$(2):IF TX<>X OR TY<>Y THEN 90
250 '           MISS
260 CLS:COLOR 7:LOCATE 16,11:PRINT"MISS !"
270 MUSIC"G3FEFEDC":L=L-1:IF L>=0 THEN GOSUB 630:GOTO 50
280 PAUSE 9:CLS:LOCATE 14,11:PRINT"GAME OVER"
290 MUSIC"#A4RAGRFGRFERDCRRGRRCR9":GOTO 40
300 '           CLEAR
310 CLS:COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT"ROUND CLEAR !":R=R+1
320 MUSIC"G6A3B6G7D3E6#E3A6B3+C6AR4A4G6#F4#E6G8A7B7+C3R6G6+C7"
330 IF R=1 THEN 40
340 FOR I=0 TO 4:P(I)=INT(RND*10):NEXT:P=VAL(OCT$(R))
350 FOR I=0 TO 4:P=P+P(I):NEXT:P(5)=P¥10:P(6)=P MOD 10
360 P(7)=0:FOR I=0 TO 6:P(7)=P(7) XOR P(I):NEXT
370 LOCATE 15,14:FOR I=0 TO 7:PRINT RIGHT$(STR$(P(I)),1);:NEXT
380 IF INKEY$<>" " THEN 380 ELSE CLS:GOSUB 620:GOTO 50
390 '           SUB
400 '           TITLE
410 CLS:COLOR 7:LOCATE 0,5
420 PRINT"   [graphic characters]   ":COLOR 5
430 PRINT"   [graphic characters]   ":COLOR 1
440 PRINT"   [graphic characters]   ":COLOR 7::PRINT
450 PRINT"   [graphic characters]   ":COLOR 6
460 PRINT"   [graphic characters]   ":COLOR 4
470 PRINT"   [graphic characters]   ":C=2
480 COLOR C,9-C:LOCATE 4,18:PRINT" PUSH [ SPACE ] OR [GRAPH] KEY ":C=9-C:I=0
490 I=I+1:K=ASC(INKEY$(0)+"1"):A=-(K=23)-(K=32)*2:IF A THEN COLOR 7,0:RETURN
500 IF I<30 THEN 490 ELSE 480
510 '           ROUND SET
520 FOR I=1 TO 4:READ  C(I),A$,B$,C$
530 C$(I)=HEXCHR$(A$)+"■■■!"+HEXCHR$(B$)+"■■■!"+HEXCHR$(C$):NEXT
540 C$(0)="   ■■■!   ■■■!   ":C$="■■■■■■■■■■":C(0)=7
550 FOR I=0 TO 31:READ MU(I):NEXT:RETURN
560 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"PASSWORD ? ";:I=0:R=1:R1=0
570 A=ASC(INPUT$(1))-48:IF A=-35 THEN 620 ELSE B=((A=-19)-(A=-40))*(I>0)
580 IF B THEN I=I-1:PRINT"■ ■";:GOTO 570 ELSE IF A<0 OR A>9 THEN 570
590 P(I)=A:I=I+1:PRINT RIGHT$(STR$(A),1);:IF I<8 THEN 570
600 MUSIC"C0":P=0:FOR I=0 TO 6:P=P XOR P(I):NEXT:IF P MOD 10<>P(7) THEN 560
610 P=P(5)*10+P(6):FOR I=0 TO 4:P=P-P(I):NEXT:R=P:CLS
620 RESTORE 1020:FOR I=1 TO R:READ M$:NEXT:L1=L:IF M$="E" THEN R=1:GOTO 620
630 FOR I=1 TO 8:A=VAL("&H"+MID$(M$,I*2-1,2)):B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
640 FOR J=1 TO 8:M(J-1,I-1)=VAL(MID$(B$,J,1))*3:NEXT:NEXT
650 X=RND*7:Y=RND*7:IF R>0 AND L=L1 THEN IF M(X,Y)=0 THEN M(X,Y)=4 ELSE 650
660 M(0,7)=1:M(7,0)=2:RETURN
670 '           SCREEN
680 CLS:CONSOLE 0,25,24,16:COLOR ,1:CLS:CONSOLE:COLOR 7,0
690 LOCATE 25,2:PRINT SPC(14):LOCATE 25,3:PRINT" CRYSTAL      "
700 LOCATE 25,4:PRINT"     OF MAGIC ":LOCATE 25,5:PRINT SPC(14)
710 LOCATE 26,9:PRINT USING"ROUND      ##";R
720 LOCATE 26,13:PRINT C$(3);:PRINT USING" X      ##";CR
730 LOCATE 26,19:PRINT C$(1);:PRINT USING " X      ##";L:RETURN
740 '           EDIT
750 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"EDIT DATA ? ";:I=0:R=0
760 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$):IF (A=8 OR A=29) AND I>0 THEN I=I-1:PRINT"■ ■";
770 IF (A>47 AND A<58) OR (A>64 AND A<71) THEN E$(I)=A$:I=I+1:PRINT A$;
780 IF A=13 M$=LEFT$(M$+STRING$(16,48),16):GOTO 800 ELSE IF I<16 THEN 760
790 M$="":FOR I=0 TO 15:M$=M$+E$(I):NEXT
800 GOSUB 630:GOSUB 680:GOSUB 930:CX=0:CY=0
810 LOCATE CX*3,CY*3:COLOR 7:PRINT C$:GOSUB 880
820 M=M(CX,CY):LOCATE CX*3,CY*3:COLOR C(M):PRINT C$(M):IF K$<>"" THEN 840
830 GOSUB 880:IF K$="" THEN 810
840 IF K$=CHR$(13) THEN 890 ELSE IF K$=CHR$(8) M$=STRING$(16,48):GOTO 800
850 CX=CX+(K$="■")*(CX<7)-(K$="■")*(CX>0)
860 CY=CY+(K$="■")*(CY<7)-(K$="■")*(CY>0):MUSIC"COR2"
870 IF (M=0 OR M=3) AND K$=" " M(CX,CY)=3-M(CX,CY):K$="":GOTO 820 ELSE 810
880 I=0:K$="":WHILE (K$="")*(I<50):I=I+1:K$=INKEY$(0):WEND:RETURN
890 M$="":FOR I=0 TO 7:A$="":FOR J=0 TO 7:A$=A$+RIGHT$(STR$(INT(M(J,I)/3)),1)
900 NEXT:M$=M$+RIGHT$("0"+HEX$(VAL("&B"+A$)),2):NEXT
910 LOCATE 3,11:PRINT M$:WHILE INKEY$(0)<>" ":WEND:RETURN
920 '           PUT CHR
930 C=0:M(0,7)=1:M(7,0)=2:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:M=M(J,I):C=C-(M=3)
940 LOCATE J*3,I*3:COLOR C(M):PRINT C$(M):NEXT:NEXT:RETURN
950 '           DATA
960 '           CHR DATA
970 DATA 7,20F120,DEC8DF,C1D8D5,4,EAF1EB,D8C8D8,C1D8D5
980 DATA 6,EEC6E9,F4C8C8,EDC6C9,7,D0E0CE,FD3FFD,CDE0DD
990 DATA 27,24,21,18,0,21,0,27,0,21,0,18,0,21,21,21,24,27,27
1000 DATA 24,24,24,24,21,21,21,27,27,27,27,27,0
1010 '           ROUND DATA
1020 DATA 0028102810280000,0A0D000A00000000,003B003800100000,0028103828382800
1030 DATA 0000162816000000,0000100A14280400,000048B548000000,00404BA855080000
1040 DATA 000B384228202000,0000141C14001C00,403EC03EA0441040,0A1B2A0272007F20
1050 DATA 024F5DEADA90A000,08003C0436160002,021422B41AA00000,E
```



▼《写真4》4面です。よーく考えないとね。がんばれ

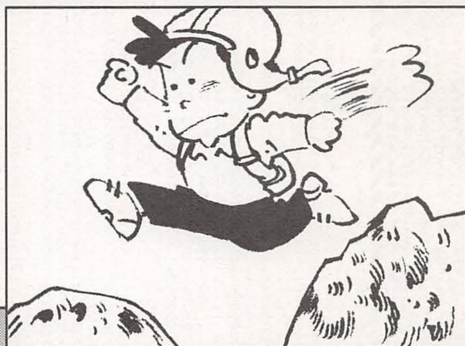
▲《写真3》よし、ここで移動するとクリアだ！

★10月号に載っていたプログラムは，みんなすごかった。もしプログラム・コンテストを続けていたら，どうなったのかと思うと恐ろしいです。(茨城県水戸市・**福田岳士14才**)…【**影**：こわいですねー。今月はどうですかねー。】

MZ-1500用

冒険アクションとでもいっておきましょう

迷宮(めいきゅう)ランド



玉置　昇三

●内容

迷宮ランドにいる人たちを助けて，出口を出現させ，そこに入れば面クリア。

●だがしかし

各面にはさまざまなトラップがあり，容易にはいかない。そこで，トラップのいくつか紹介しよう。

トロッコは［SHIFT］キーで降りることができる。助ける人の中には宝箱を持っていないと助けられない人もいる。かべには見た目は同じだが，乗るとくずれたり，押したりできる物もある。

プレイヤーの操作方法は，カーソル・キーの［←］［→］で左右，［SHIFT］キーはジャンプとトロッコを降りるときに使う。

●その他

このプログラムは，忙しいさ中に時間をさいて作った物なので，むだが多いかもしれませんが，ゆるしてやってください。

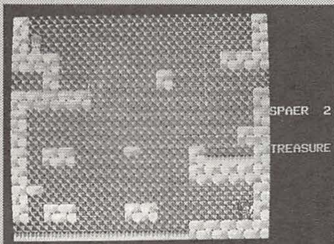
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，なかなかの大作じゃないか。そのわりにはリストも短いし，いいぞー。

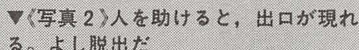
編：いろんなトラップがあって，アクション性も最高ですね。

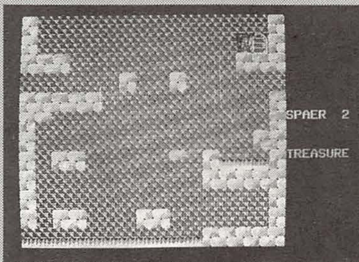
Dr.D：これだけのプログラムを作れるんだから，原稿のほうも，プログラムの解説やら，テクニック的なことも書いてほしかったな。

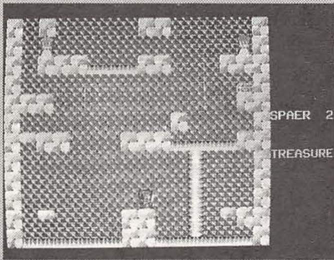
編：そうですね。



▲《写真1》冒険はここからはじまる。人を助けだすんだ


▼《写真2》人を助けると，出口が現れる。よし脱出だ





▲《写真3》各面にはさまざまなトラップがある。気をつけろ

▼《写真4》トロッコに乗るのはいいが，降りるタイミングに注意

迷宮ランドのプログラム・リスト

```
10 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ショキセッテイ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
20 CLR:INIT"CRT:I":DIMMP(15,11),XX(3),YY(3),TX(3),TY(3),M$(3):PRTY:GOSUB1260
30 RESTORE960:CLS3:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:PAL,,7-J:WAIT30:NEXT:CLS2:READ A$,G:U=12
40 GOSUB940:FORJ=0TO7:WAIT30:PAL,,J:NEXT:WAIT3000:NEXT:POKE23666,0:GOTO770
50 RU=1:REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ガメンカキ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
60 PAL,0,0,0,0,0,0,0:ON RU RESTORE 980,1100,1140,1020,1220,1060,1180
70 CLS3:CURSOR15,12:PRINT[3]"ROUND ";RU:FORI=0TO7:PAL,,,I:WAIT30:NEXT
80 FORI=0TO11:READ A$:FORJ=0TO15:MP(J,I)=VAL("$"+MID$(A$,J+1,1))
90 ON MP(J,I)+1 GOSUB100,110,110,110,120,130,130,140,150,150:NEXTJ,I:GOTO160
100 FPRINT[J*2,I*2] 29,29 [J*2,I*2+1] 29,29:RETURN
110 FPRINT[J*2,I*2] 13,14 [J*2,I*2+1] 14,13:RETURN
120 FPRINT[J*2,I*2] 29,29 [J*2,I*2+1] 9,10:RETURN
130 FPRINT[J*2,I*2] 29,29 [J*2,I*2+1] 40,40:RETURN
140 FPRINT[J*2,I*2] 29,29 [J*2,I*2+1] 11,12:RETURN
150 FPRINT[J*2,I*2] 25,26 [J*2,I*2+1] 27,28:RETURN
160 READ X,Y,DX,DY,FX,FY,SX,SY:FORI=0TO2:READTX(I),TY(I),XX(I),YY(I):NEXT
170 FORI=0TO2:IF TY(I)>0 THEN FPRINT[TX(I)*2,TY(I)*2] 13,14:NEXT ELSE NEXT
180 XX=0:YY=0:GOSUB930:FF=0:F=7:S=0:TF=0:TS=0:JP=0:T=0:BO=0:Q=0:TM=0:G=31:U=10
190 F=3:A$="SPAER  "+STR$(SP):GOSUB940:G=31:U=14:F=2:A$="TREASURE":GOSUB940
```


★10月号のPC－6001mkII用の“HOMERUN　KING”はおもしろかった。（神奈川県横須賀市・**北野美行**15才）…【**編**：今月もP6には「GOKIVADER」という影さんも燃えたゴキブリ退治ゲームが載ってますよ。】

```
200 READ HT:MUSIC"T6S6M2O3C1DCE4C1DC#E4C1DC#EEDC4M3-C":CLS:PAL:MUSICWAIT
210 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ﾒｲﾝ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
220 TM=TM+1:IF MP(X,Y)>0 AND MP(X,Y)<4 THEN 680
230 FF=1-FF:FONT$(2,40)=FONT$(2,17+FF):FONT$(2,41)=FONT$(2,19+FF):GET A$
240 M=MP(X,Y+1):IFJP=0 ANDM>0 ANDM<4 ANDPEEK($E001)=254THEN410 ELSEJP=JP+(JP>0)
250 XX=(A$="■")-(A$="■"):MP=MP(X+XX,Y+1):YY=(JP>0)+(JP=0)*((MP=0)+(MP>3))
260 YY=-(Y+YY>-1)*(1+(MP(X,Y+1)>0)*(MP(X,Y+1)<4)*(JP=0))*YY
270 ON MP(X+XX,Y+YY) GOTO530,530,540,560,680,680,610,630,650,810
280 Q=-(XX=-1)-(XX=0)*Q:XX=(X+XX=15)*14-(X+XX=0)*14+XX
290 IF MP(X,Y+1)=2 THEN FPRINT[X*2,Y*2+2] 29,29[X*2,Y*2+3] 29,29:GOTO400
300 IF XX<>0 OR YY<>0 THEN FPRINT[X*2,Y*2] 29,29[X*2,Y*2+1] 29,29:GOSUB930
310 S=S+1+(S=8)*9:IF S=0 AND SY<11 THEN I=0:TS=1-TS:GOTO420
320 F=F+1+(F=8)*9:IF F=0 AND FY>0 THEN I=0:TF=1-TF:GOTO470
330 T=T+1+(T=2)*3:IF TY(T)=0 THEN 220 ELSE FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2] 29,29
340 MP(TX(T),TY(T))=0
350 IF MP(TX(T)+XX(T),TY(T)+YY(T))<>0 THEN XX(T)=-XX(T):YY(T)=-YY(T)
360 TX(T)=TX(T)+XX(T):TY(T)=TY(T)+YY(T):FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2] 13,14
370 MP(TX(T),TY(T))=1:IF X<>TX(T)-XX(T) OR Y+1<>TY(T)-YY(T) THEN 220
380 FPRINT[X*2,Y*2] 29,29[X*2,Y*2+1] 29,29:XX=XX(T):YY=YY(T):GOSUB930
390 FPRINT[TX(T)*2,TY(T)*2] 13,14:GOTO220
400 MUSICSTOP:NOISE"S6M1O5T7C2M2D3":MP(X,Y+1)=0:GOTO300
410 MUSICSTOP:MU$="S6M2T7C0EGB2":MUSIC"O6"+MU$;"O3"+MU$:JP=2:GOTO250
420 IF TS=0 THEN 450 ELSE SOUND=(7,5):SOUND=(4,18)
430 FORJ=0TO1:FPRINT[SX*2,SY*2+I*2+J] 41,41:NEXT:MP(SX,SY+I)=6
440 I=I+1:IF MP(SX,SY+I)=0 THEN 430 ELSE 330
450 SOUND=(7,15):FORJ=0TO1:FPRINT[SX*2,SY*2+I*2+J] 29,29:NEXT:MP(SX,SY+I)=0
460 I=I+1:IF MP(SX,SY+I)=6 THEN 450 ELSE 320
470 IF TF=0 THEN 500 ELSE NOISE;"S6M5O5O3T7C1DO6CD7"
480 FORJ=0TO1:FPRINT[FX*2,FY*2-I*2-J-(I>0)] 15,16:NEXT:MP(FX,FY-I)=6
490 I=I+1:IF MP(FX,FY-I)=0 THEN 480 ELSE 320
500 FORJ=0TO1:FPRINT[FX*2,FY*2-I*2-J-(I>0)] 29,29:NEXT:MP(FX,FY-I)=-(I=0)*5
510 I=I+1:IF MP(FX,FY-I)=6 THEN 500 ELSE 330
520 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
530 XX=0:YY=0:GOTO300
540 TX=X+XX*2:TY=Y+YY*2:IFMP(TX,TY)=0THENMP(X+XX,Y+YY)=0 ELSEXX=0:YY=0:GOTO280
550 FPRINT[TX*2,TY*2]13,14[TX*2,TY*2+1]14,13:MP(TX,TY)=3:GOTO280
560 FPRINT[X*2,Y*2] 29,29[X*2,Y*2+1] 29,29:X=X+XX:Y=Y+YY:MP(X,Y)=0
570 FPRINT[X*2,Y*2] 29,29[X*2,Y*2+1] 29,29:XX=1+(Q=1)*2:YY=-(MP(X+XX,Y+1)=0)
580 IF PEEK($E001)=254 THEN XX=0:YY=0:GOSUB930:GOTO280
590 IF MP(X+XX,Y+YY)>0 THEN NOISE"T7S6M1O5-C1D5":GOTO680 ELSE X=X+XX:Y=Y+YY
600 J=X:I=Y:GOSUB120:FPRINT[X*2,Y*2] 5-Q*4,6-Q*4:NOISE"T7O5-A0C1":GOTO570
610 MUSICSTOP:FORI=0TO0:MU$="T7S6M3O4C1DEG5":MUSICMU$;"T7R1"+MU$:NEXT
620 BO=BO+1:MP(X+XX,Y+YY)=0:CURSOR35,16:PRINTUSING"##";BO:GOTO280
630 IF BO=0 THEN XX=0:YY=0:MUSICSTOP:NOISE"S6M1O4C1":GOTO280 ELSE BO=BO-1
640 MUSIC"S6M2T7O4E0C5":MP(X+XX,Y+YY)=0:CURSOR35,16:PRINTUSING"##";BO:GOTO280
650 MUSICSTOP:MU$="T7S6M2O3C3DEFGFED-C6-C":MUSICMU$;"T7R1"+MU$:MP(X+XX,Y+YY)=0
660 FPRINT[DX*2,DY*2] 21,22[DX*2,DY*2+1] 23,24:MP(DX,DY)=10:GOTO280
670 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ｼﾝﾀﾞ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
680 G=15:U=12:F=1:A$="OUTCH!":GOSUB940:FORI=7TO0STEP-1:PAL,I,I,7-I,I,I,I,I:NEXT
690 FORI=7OTO0STEP-1:SOUNDI,2:NEXT:CLS3:PAL:SP=SP-1:IF SP>-1 THEN 60
700 CLS3:PAL:G=11:U=11:F=2:A$="LUCKY CHANCE!!":GOSUB940:I=11:WAIT1400
710 I=I+1+(I=99)*89:CURSOR18,13:PRINT[5]USING"##";I:GET A$:IF A$<>" " THEN 710
720 IF LEFT$(STR$(I),1)=RIGHT$(STR$(I),1) THEN MUSIC"S8T7C2DCDG3":SP=0:GOTO60
730 MU$="T6S6M3E1ECEECF-C2R-C":MUSIC"O4"+MU$;"O2"+MU$
740 WAIT800:CLS3:PAL,,7:G=13:U=12:F=0:A$="GAME OVER":GOSUB940:WAIT2000
750 A$="YOUR SCOER  "+STR$(INT(C*10))+" PTS":G=10:U=12:GOSUB940:WAIT2000
760 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ﾀｲﾄﾙ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
770 FORI=0TO7:PAL,,7-I:WAIT30:NEXT:G=4:U=12:F=0:NOISE"T7O6S6M5C4O4B2AGFEDC9"
780 A$="PUSH SPACE BAR TO GAME START !":GOSUB940:FORI=0TO7:WAIT30:PAL,,I:NEXT
790 GETA$:IF A$=" "THEN FORI=0TO7:WAIT30:PAL,,7-I:NEXT:SP=2:C=0:GOTO50 ELSE 790
800 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ｸﾘｱ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
810 G=12:U=9:F=1:A$="ROUND CLEAR":GOSUB940:FORI=7TO0STEP-1:PAL,I,I,7-I,I,I,I,I
820 NEXT:G=11:U=12:A$="CLEAR TIME "+STR$(TM):GOSUB940:WAIT 500:FORI=0TO2
830 MU$="T5S6M2D1DECDDECCDEFCDET6G":MUSIC"O4"+MU$;"O4T7R1"+MU$;"T7O1R0"+MU$
840 IF RIGHT$(STR$(TM),1)="7" THEN CURSOR16,14:PRINT[3]"1 UP !":SP=SP+1:TM=TM-1
850 NEXT:FORI=0TO7:PAL,,,7-I:WAIT30:NEXT:CLS3:RU=RU+1:C=C+HT/TM:IF RU<8 THEN 60
860 MUSICWAIT:WAIT1000:M$="S6M4T5C3DE":MUSIC"O1"+M$;"O5"+M$:C=C+SP
870 PAL:G=10:U=12:F=3:A$="CONGRATULATION!!":GOSUB940:FORH=0TO1
880 M$="S6M4T5E1FE#DEFE#DEGF#GEGF#A":M$(2)="S6M6T5D4F1F5F1EDC-B-A-G-F"
890 M$(0)="S6M4T5C4-B1-B5":M$(1)="S6M9T5C4E1E5":FORJ=0TO1
900 FORI=0TO1:MUSIC"O2"+M$;"O3"+M$;"O1"+M$;"O4"+M$(I);"O5"+M$(I):NEXTI,J
910 FORI=0TO1:MUSIC"O1"+M$;"O2"+M$;"O3"+M$;"O4"+M$(2);"O5"+M$(2):NEXTI,H
920 MUSIC"O1"+M$(1);"O2"+M$(1);"O4"+M$(1);"O5"+M$(1):MUSICWAIT:WAIT2000:GOTO750
930 A=-(Q=0)*4:X=XX+X:Y=Y+YY:FPRINT[X*2,Y*2] 1+A,2+A[X*2,Y*2+1] 3+A,4+A:RETURN
940 FORR=1TOLEN(A$):FPRINT[G+R,U]ASC(MID$(A$,R,1))+F*80:NEXT:RETURN
950 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ DATA ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
960 DATA EXCITING AMUSEMENT SOFT VOL.5,4,MEIKYU LAND,13
970 DATA PRESENTED BY THD SOFT,8
980 DATA 100000000000001,190000000000001,111000000000111,003000001000000
990 DATA 111110000000001,100000000000001,100000000000011,101100000015551
1000 DATA 100000000011111,100000000000001,101100011000001,555555555511111
1010 DATA 14,10,14, 1, 0, 0, 0,12, 6, 7, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 7, 0, 1,48
1020 DATA 009100000000000,122301000000011,111001555555551,100011700000101
1030 DATA 101111320000001,108003000003301,111101000000201,100001000050101
1040 DATA 101111000005101,100800000000701,111111100000111,155555555555551
1050 DATA  6, 9,14, 9, 7,11,14, 3, 6, 1, 1, 0, 8, 8,-1, 1,12,10,-1,-1,175
1060 DATA 104001110400100l,111000001100001,101550000110101,091000000010100
1070 DATA 111005555001011l,100000100001000l,101000100011110l,100000100003300l
1080 DATA 155510100000011,000000100000000,110000010000011,555555555555555
1090 DATA  1, 0, 8, 9, 6, 4, 8, 5, 2,10, 1, 0,12, 2, 0, 1, 9,10, 1, 0,117
1100 DATA 101000001100000l,108000000000009l,101115551100021l,100000000000007l
1110 DATA 111000000000001l,100000000030000l,101100011155552l,100000000000000l
1120 DATA 100000000000001,100000000000001,100000011000001l,155555511555555l
1130 DATA  8, 9,14, 9,11,11, 0,13, 1, 9, 0,-1, 6,10,-1, 0,12,10, 1, 0,74
1140 DATA 000000100039000,100010100022222l,100010000000300l,100011222222210l
1150 DATA 000000000000010l,110000000000001l,100020120021000l,555555555555500l
1160 DATA 000111001110010l,110010000100001l,100000000000000l,555515555155551l
1170 DATA 14,10, 8, 1, 0, 0, 0,12, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,67
1180 DATA 100000000000400l,101555555555510l,101000170000401l,100400111111110l
1190 DATA 111200000000001l,101000100000118,091000000000100,111002002000101l
1200 DATA 100020002000100l,100200040000110l,100000020000000l,111555555555551l
1210 DATA  1,10, 1,10, 9,11, 3, 5, 7, 5, 1, 0,11, 5,-1, 0,13, 7, 0,-1,84
1220 DATA 100000000100000l,100001000000000l,100000000000009l,100000000000021l
1230 DATA 000000000000010,115550555055510l,100015101510000l,100000000000111l
1240 DATA 000000000000100,111111222121102l,100400000000004l,111155555555513
1250 DATA  1,10, 1,10, 7,11,12, 0, 5, 4, 0,-1, 9, 3, 0,-1, 4, 7, 0, 1,98
1260  C$=FONT$(0,15):FORI=33TO90:A$="":B$=FONT$(0,I):FORJ=1TO8
1270  A=ASC(MID$(B$,J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:FONT$(2,I+80)=A$+A$+C$
1280  FONT$(2,I)=C$+A$+C$:FONT$(2,I+160)=C$+A$+A$:FONT$(2,I+240)=A$+A$+A$:NEXT
1290 RESTORE1300:FORI=1TO29:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
1300 DATA 18000040E0E0E076F8EFDF1F475F7F2118000000C7CEEF60
1310 DATA 0020100000000031BFDFDECEDEDD5C00020100000808000
1320 DATA 602000C0C0400081B6DFEE1BD7DBD70965342118C3430007
1330 DATA 48004059000000E6BDB6BE06F5FAFA0C800C04000400040
1340 DATA 00040800000080D8BFBF37B7B7AB0300040800000l0100
1350 DATA 0800000207070760BF3FBF8E1F9F98208000000E373F706
1360 DATA 12080282C0400080F6FBF607D6DAD505130B0302C0420002
1370 DATA 0604000303020081 6BFF77D8EBDBEB90A62C8418C3C200E0
1380 DATA FFFFDB7F7F371F5AFF91B77FCBEDDF04FF91937F4B251F04
1390 DATA FFFFCDFEFEE4F8D70000320001 1B0720FF89C9FED2A4F820
1400 DATA 3C7CD8F8FDDED9F8CF8BB73F12B7373F3F4991FF929791FF
1410 DATA 0C6E4003B7144503F391BFFC48EBBAFCFC9289FF49E989FF
1420 DATA 7FFFFFFFFFFFFFF7F7FFAF5EAD4A0C0707FFFFFFFFFFFE7D
1430 DATA FEFFFFFFFFFFFFFEFE800000000000000FEFDFAD5AA50A040
1440 DATA 3FFF7F3F7FFF3F1FC10381018103810 10F3F0F070F3F0F07
1450 DATA FCFFFEFCFEFFFCF8C3E0C1C0C1E0C3C0F0FCF0E0F8FCF0E0
1460 DATA 42E6FFFFFFFFFFFF00000000042FFFF00004046EEFFFFFF
1470 DATA 4267FFFFFFFFFFFF00000000042FFFF000026277FFFFFF
1480 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000848420210101000084 84A421210
1490 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF08484202101000000848 4A4212101000
1500 DATA 1F1820D0FF80C0D0F8E7DF2F007F7F6F1F182040808 0C0C0
1510 DATA C070581DFE5E0E07FBBBEBF403BBFBFAC0304814021A0A02
1520 DATA FF8080D0FFC08080407F7F6F407F7F7FC08080C0C0C08080
1530 DATA FE5E1E07FE460E1F03BBEBFA03BBFBFA023A2A1A02020A1A
1540 DATA 071F3FBFD0521288F0E0C000CFCDCD6700000000CF4D0D67
1550 DATA E0F8FC7D08484811030303 80F3B3B3E600000080F0B0B0E6
1560 DATA 0F1F0AE7CF4F1F9FF4E3F105DAD5D5151D070207CF4F1F1F
1570 DATA F0F850EBF0F0F8FB4BE38B40AFAF5750F8E040E0F0F0F8F8
1580 DATA 1C0C04F3E060209FFBFBFB00DFDFDF00180800 00C0400000
```


★どーも～！ハジメマシテ。私はベーマガを読みはじめて早3年たちました。しかし，プログラムがろくに組めない情けない学生なんです。(徳島県阿南市・高橋勝利15才)…【影：私をみなさい。7年間ベーマガにいても…。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用
（※2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行）

単純だがきびしい思考型ゲーム

PICK UP STONES
（ピック アップ ストーンズ）



PEEK POKE

遊びかた

左上のマップの中にある，2×2キャラで作った四角があなた（の動かすもの），ダイヤの形をしたものが石です。この石をすべて拾うのだ。

8 2 4 6 の四つのキーで上下左右に四角が動きます。それで石を拾っていく（ぶつかっていく？）のです。ただし，一度動くと，石を拾うまで，止まることも方向を変えることもできません。

こうして，すべての石を拾えば面クリア。つぎの面へ進めます（全30面，ささやか？なエンディングあり）。

もし取れなくなったら，マップの外周へぶつかってください。ゲーム・オーバーです（コンティニュー付き）。

ちなみに，マップの右にあるものは，上からタイトル名，ただ今の面数，難易度（作者の独断），コンティニューをした回数です。

プログラムについて

800行からのDATA文は，1行に3面分の面データがあり，難易度，はじめの自分のX座標，Y座標（画面上とはちがいX，Yともに1～8の値），マップデータ（圧縮のしかたはよくあるもの）の順になっています。

他には，とくにむずかしいことはしていません。画面のバランスは今一つですが，これでも別にいいと思います（このほうが移植もしやすい）。

移植について

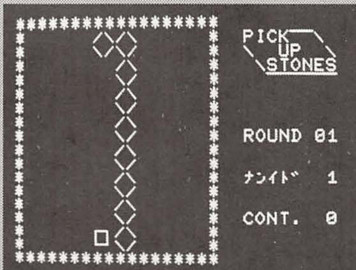
20行のCR＄はカーソルを下，左，左と動かすためのものです。

100行，350行のGETは，INKEY＄と似たようなものです（100行のはSTICKのほうが似ているかもなあ…）。

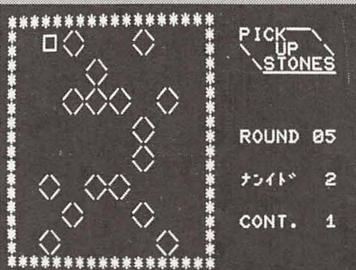
140行のCHARACTER＄は，機種によってPEEKを使うとかSCR

《第1表》変数表

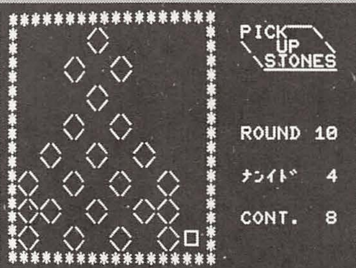
X，Y	自分のX座標，Y座標
SX，SY	各面がはじまるときの自分のX座標，Y座標
RO	ただ今の面数
PS	各面に取る石の数
CU	コンティニューをした回数
K，K＄	キー入力用
MF	止まっているか動いているかのフラグ
MX，MY	自分の動く方向
DP	難易度
CR＄	キャラ表示のときのカーソル移動
MP＄	マップデータ
M＄(　)，M(　)，ZI	マップデータ展開用
I，J	FOR～NEXTループ用



▲《写真1》さて1面。これは考えなくてもすぐクリアでしょ

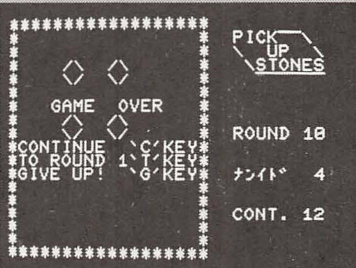


◀《写真2》こう取ってあー取って…まずはじっくり考えよう



▶《写真3》10面です。難易度4ということだが，どうかな？

▼《写真4》動けなくなることもしばしば。コンティニュー付き



★10月号の134ページで，電波新聞社の電話は，ジャンジャン…と鳴るのですか？ 普通はリンリン…ですよ。（大阪府摂津市・寺田＆ピー16才）……【編：ジャンジャンくるということで，リンリンランランじゃないでしょ。】

EENを使うとか…とにかく,(X,Y)にあるキャラが何かを調べるためのものです。

他,CURSORがLOCATE,TEMPOやMUSICがPLAY(TEMPOの値は適当に)に似ています。

CONSOLEは,WIDTHやSCREEN…にうまく直してください。

もっと方言(?)はあるのですが,やる気がある人は,うまく解析して,移植してみてください。プログラムも短いですし(はじめから作り直したほうが早いかもなあ)。

おわりに

久しぶりの投稿(とはいえ載ったことはない)になりました。MZ−80B/2000/2200が危ないそうなので,短く,しかも,自分でもまずまずだと思ったこのプログラムを送りました。

ペンネームに合わないオールBASICのプログラムですが…では,いつかまた。

CHECKER FLAG

Dr.D:ずいぶん短いリストだな。

編:これで全30面あるそうですからね。

Dr.D:パズル性からすると単純なゲームなんだが,これぞベーマガといった感じがしていいぞ。

編:それから,REM文はもう少しはっきり目立つようにしてほしいですね。

Dr.D:まあな。

PICK UP STONESのプログラム・リスト

```
1 REM  <<<<< PICK UP STONES >>>>>
10 RESTORE 800:TEMPO 7:CONSOLES0,24,C40,N
20 CR$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)
30 RO=1:PS=0:CU=0:DIM M$(2),M(2)
40 GOSUB 700:GOSUB 500
50 MF=0:MX=0:MY=0
99 REM  *** MAIN ***
100 GET K:IF (MF=0)*(K=0) THEN 130
110 CURSOR X,Y:PRINT "  ";CR$;"  ":IF MF=1 THEN 130
120 MX=(K=4)-(K=6):MY=(K=8)-(K=2):IF (MX<>0)+(MY<>0) THEN MF=1
130 X=X+MX*2:Y=Y+MY*2:IF(X<1)+(X>16)+(Y<1)+(Y>16) THEN 300
140 IF CHARACTER$(X,Y)="/" THEN MUSIC "C0":MF=0:MX=0:MY=0:PS=PS-1
150 CURSOR X,Y:PRINT "┌┐";CR$;"└┘":IF PS=0 THEN 200
160 GOTO 100
199 REM *** ROUND CLEAR ***
200 CURSOR 3,7:PRINT "ROUND CLEAR!":MUSIC "C3EGEG+CRB5A3BR+C3R"
210 RO=RO+1:IF RO=31 THEN 400
220 GOTO 40
299 REM *** GAME OVER ***
300 MUSIC "C0-B-#A-A-#G-G-#F-F-C-C-C-C-C-C-C-C"
310 CURSOR 4,6:PRINT"GAME  OVER"
320 CURSOR 1,9:PRINT"CONTINUE  `C'KEY"
330 CURSOR1,10:PRINT"TO ROUND 1`T'KEY"
340 CURSOR1,11:PRINT"GIVE UP!  `G'KEY"
350 GET K$:IF K$="C" THEN X=SX:Y=SY:CU=CU+1:GOSUB 710:GOSUB 510:GOTO 50
360 IF K$="T" THEN RUN
370 IF K$="G" THEN PRINTCHR$(6):PRINT"SEE YOU AGAIN!":END
380 GOTO 350
399 REM *** ALL ROUND CLEAR ***
400 MUSIC "R7":CURSOR 1,9:PRINT"ALL ROUND CLEAR!"
410 IF CU=0 THEN CURSOR 3,11:PRINT"NO CONTINUE!":MUSIC "G3GGGG+GRGRGRGGGAB"
420 MUSIC "+C3+C+C+C+C+CRB5#A3A5#G7G6A6B6+C6+C3R+#B5+#B9"
430 PRINTCHR$(6):PRINT"CONGRATULATIONS!":END
499 REM *** READ DATA OF MAZE AND PUT THE SCREEN ***
500 READ X,Y,MP$:SX=X*2-1:SY=Y*2-1:X=SX:Y=SY
510 FOR I=0 TO 17 STEP 17:CURSOR 0,I:PRINT STRING$("*",18);:NEXT
520 FOR I=1 TO 16:CURSOR 0,I:PRINT "*";SPACE$(16);"*":NEXT
530 PS=0:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 2:M$(J)=MID$(MP$,I*2-(2-J),1)
540 M(J)=ASC(M$(J)):M(J)=M(J)-48:IF M(J)>9 THEN M(J)=M(J)-7
550 NEXT:MP=M(1)*16+M(2)
560 FOR J=7 TO 0 STEP -1:ZI=INT(2^J):IF MP<ZITHEN 590
570 MP=MP-ZI:CURSOR (8-J)*2-1,I*2-1:PRINT"/\";CR$;"\/"
580 PS=PS+1
590 NEXT:NEXT
600 CURSOR X,Y:PRINT "┌┐";CR$;"└┘":RETURN
699 REM *** PUT PARAMETER ***
700 READ DP
710 CURSOR 20,1:PRINT "PICK ̄ ̄\ ";
720 CURSOR 20,2:PRINT "\  UP  \";
730 CURSOR 20,3:PRINT " \STONES";
740 CURSOR 20,4:PRINT "  ̄ ̄ ̄ ̄ ̄ ̄";
750 CURSOR 20,8:PRINT "ROUND ";RIGHT$("00"+STR$(RO),2);
760 CURSOR 20,11:PRINT "ﾅﾝｲﾄﾞ  ";STR$(DP);
770 CURSOR 20,14:PRINT "CONT.";RIGHT$("  "+STR$(CU),3)
780 RETURN
799 REM *** ROUND 1~30 DATA ***
800 DATA 1,4,8,1808080808080808,1,7,1,3C2020100B04043C,1,5,8,7C10101010101010
810 DATA 2,1,2,E060203C233F1236,2,2,1,24103A0404582442,2,7,3,446C7CC6AA82547C
820 DATA 3,7,1,243C245A7E182620,2,1,4,728A8A1222220022,3,4,8,00101A2B35566220
830 DATA 4,8,8,1028102854AAD6AA,3,8,4,387C7CC67C7C3838,2,1,4,0008087E18141222
840 DATA 3,7,7,88D8A8881F071C1F,3,1,7,107CAAFE10105030,4,2,7,F048323C70A82424
850 DATA 3,1,2,1C3C9C483E4A3A0E,4,2,2,3C2AD5ABD5AB543C,3,8,5,001824384E6A5E46
860 DATA 4,2,1,81423C4281FF42E7,4,4,7,66991919294989F6,3,2,6,0000523A2E120E00
870 DATA 4,7,8,182418244A52E3A1,5,6,8,0C76D7C44A4C6438,3,2,1,383C18FC383C3E77
880 DATA 4,6,1,0202060A09337733,4,8,6,00384444544C453A,5,6,7,52B449542950A811
890 DATA 4,3,8,001638E4942A60CA,5,8,8,0040A2A59549413E,4,5,7,8084EE0A70377202
```

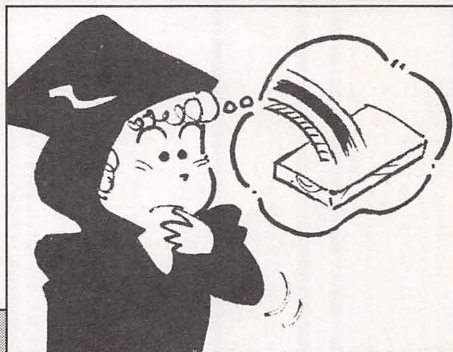
★ある同級生から「パソコン買うからベーマガ貸して」と言われ,しかたなく貸したが,パソコンは買わない,ベマガはなくす,とんでもないヤツです。(宮城県名取市・**5月号早く弁償しろ15才**)……**【影:そりゃひどい。】**

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用

（※2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行）

人気ゲームがMZにまで登場
移植版

The Return of RAINBOW II
（ザ　リターン　オブ　レインボー）



トシちゃん26歳

STORY

あれから100年間，妖精の国は平和を保ち，人々に幸福を与えていた。それもひとえに，女神イーリスの導きと彼女が授けた虹の笏(しゃく)の恩恵といえるだろう。

だが，突如として平和は消え去った。魔神デビアスが復活したのだ！デビアスは虹の笏を持ち去り，自分の城に隠してしまった。

妖精クリスは，かつて自分の先祖が虹を蘇(よみがえ)らせたことを知り，デビアスの魔城へと向かった。そう，魔神デビアスを倒し，虹の笏を取りもどすために……。

HOW TO PLAY

妖精リリスを操り，魔神デビアスを倒し，虹の笏を取りもどすことが，最終目的です。

リリスは，テンキーの[4][6]で左右，[8]でジャンプ，または上のブロックに乗ることができます。下に降りるには，ブロックの間から落ちるしかありません。スペース・キーで各面30回まで魔法でブロックを作ることができます。[5]でその場で方向転換です。[CLR]キーで自爆します。

これらを利用して10個ある紋章をすべて壊すと，1面クリアとなります。紋章の上でジャンプ，または，紋章の下から頭突き，または，高いところから落ちると，紋章が反転し，3回目で壊れます。

20面をクリアすると，パスワード入力待ちになります。BGMのちがう面に暗号化されたパスワードがでてくるので，解読してください。またパスワードの修正は，できません。

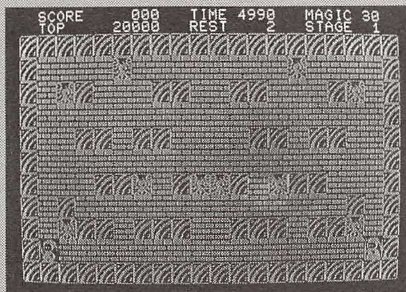
評…知っている人は知っている(影)



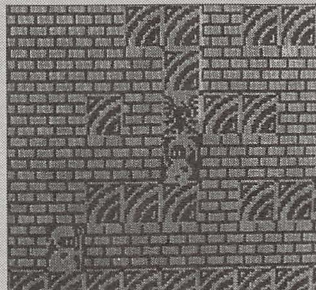
by TOHT



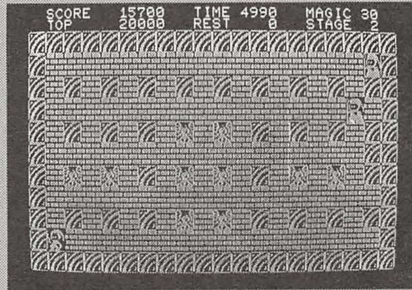
▲《写真1》タイトル画面。スペルがまちがっていますが……



◀《写真2》10個の紋章をすべて壊すのが目的だぞ



▶《写真3》紋章のすぐ上にブロックを作って頭突きだ



▼《写真4》これは2面。むずかしいったらありゃしない

★塾の帰りに立ち読みしているキミ！ほらキミだよ。380円ぐらいケチケチせずに，買ってから読みなさい。影さんはともかく，編さんの生活がこの1冊にかかってるんだから。(兵庫県神戸市・のぶいち)……【編：そうだ。】

移植版The Return of RAINBOW IIのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM                Transplantation The Return of Rainbow 2
30 REM
40 REM
50 REM          START
60 GOTO 2100
100 REM          Lilith
110 I=M-(ST-INT(ST/5)*5=0)*48-(ST=21)*96
120 MUSIC "RO"+M$(I)+M$(I):M=M+1+(M=47)*48
130 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166:VX=0:VY=0:V=0
140 IF A$=" " THEN GOTO 700
150 IF A$=CHR$(6) THEN GOTO 1500
160 IF A$="5" THEN D=1-D
170 IF M(X,Y+1)=0 THEN VY=1:B=-(M(X,Y+2)>1):GOTO 210
180 IF A$="8" THEN V=(M(X,Y-1)>0)*2+(M(X,Y-2)>0)+4:VY=(V>1)*(1-(V=2))
190 B=((M(X,Y-1)>1)*2+(M(X,Y+1)>1))*(V=1):VX=(A$="4")-(A$="6")
200 IF VX THEN D=-(VX=1):VX=-VX*(M(X+VX,Y)=0):IF V THEN VX=0:VY=0
210 IF VX+VY THEN SX=X:SY=Y:CH=0:HO=0:GOSUB 1100:X=X+VX:Y=Y+VY
220 SX=X:SY=Y:CH=2:HO=D:GOSUB 1100
230 IF B>0 THEN GOSUB 900:IF BR=10 THEN GOTO 1200
300 REM          Enemy Move
310 N=N+(N=2)*3+1:IF X(N) THEN ON B(N) GOSUB 400,500,600,600
320 FOR I=0 TO 2-(ST=21)*5:A=(X=X(I))*(Y=Y(I))-(TI=1):I=I-(A<>0)*10:NEXT I
330 TI=TI-1:GOSUB 1030:IF A THEN GOTO 1500
340 GOTO 100
400 REM          Wizard
410 VX=0:VY=SGN(Y-Y(N)):IF M(X(N),Y(N)+1)=0 THEN VY=1:GOTO 440
420 IF(VY=-1)*(M(X(N),Y(N)-1)>0)*(M(X(N),Y(N)-2)=0)THEN VY=-2:GOTO 440
430 VY=0:VX=SGN(X-X(N)):IF VX THEN DI=-(VX=1):VX=-VX*(M(X(N)+VX,Y(N))=0)
440 IF VX+VY THEN SX=X(N):SY=Y(N):CH=0:HO=-(M(X(N),Y(N))=1):GOSUB 1100
450 X(N)=X(N)+VX:Y(N)=Y(N)+VY:SX=X(N):SY=Y(N):CH=3:HO=DI:GOSUB 1100
460 RETURN
500 REM          P.caso
510 I=0
520 I=I+1:IF I=4 THEN GOTO 560
530 IF M(X(N)+VX(D(0,VV)),Y(N)+VY(D(0,VV)))>0 THEN VV=D(1,VV):GOTO 520
540 VV=D(0,VV):SX=X(N):SY=Y(N):CH=0:HO=-(M(X(N),Y(N))=1):GOSUB 1100
550 X(N)=X(N)+VX(VV):Y(N)=Y(N)+VY(VV):SX=X(N):SY=Y(N):CH=4:HO=0:GOSUB 1100
560 RETURN
600 REM          Devius
610 VX(4)=VX(4)*((X(0)-INT(X(0)/17)*17=1)*2+1)
620 VY(4)=VY(4)*((Y(0)-INT(Y(0)/8)*8=2)*2+1)
630 SX=X(0):SY=Y(0):CH=5:HO=1:GOSUB 1100
640 SX=X(7):SY=Y(7):CH=0:HO=0:GOSUB 1100
650 FOR I=0 TO 6:X(7-I)=X(6-I):Y(7-I)=Y(6-I):NEXT I
660 X(0)=X(0)+VX(4):Y(0)=Y(0)+VY(4):SX=X(0):SY=Y(0):CH=5:HO=0:GOSUB 1100
670 RETURN
700 REM          Magic
710 I=X+(D=0)*2+1:IF M(I,Y) THEN GOTO 810
720 GOSUB 1060:MUSIC M$(44):IF ST<21 THEN GOTO 800
730 FOR J=0 TO 2:SX=I:SY=Y:CH=4:HO=1:GOSUB 1100
740 IF(X(0)=I)*(Y(0)=Y)THEN MUSIC M$(145):DA=DA+1
750 SX=I:SY=Y:CH=0:HO=0:GOSUB 1100:I=I+D*2-1
760 J=J-((I<1)+(I>18))*2:NEXT J
770 SX=X(0):SY=Y(0):CH=5:HO=0:GOSUB 1100
780 FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 15 STEP 2
790 BLINE X(I)*16+J,Y(I)*16,X(I)*16+15-J,Y(I)*16+15:NEXT J,I:GOTO 810
800 SX=I:SY=Y:CH=0:HO=1:GOSUB 1100:M(I,Y)=1:IF MA<0 THEN GOTO 1500
810 IF DA=10 THEN GOTO 1900
820 GOTO 150
900 REM          Crack Block
910 W=Y+(B>1)*2+1:B=0:SX=X:SY=W:CH=1:HO=-(M(X,W)>2):GOSUB 1100
920 M(X,W)=M(X,W)+1:MUSIC M$(146-(M(X,W)=5)):IF M(X,W)<5 THEN RETURN
930 M(X,W)=0:BR=BR+1:PO=BR:GOSUB 1000:SX=X:SY=W:CH=0:HO=0:GOSUB 1100:RETURN
1000 REM          Score & Time & Stage & Rest & Magic
1010 SC=SC+PO:CURSOR 8,0:PRINT RIGHT$("       "+STR$(SC)+"00",7):MUSIC "A2"
1020 IF(ST<21)*(SC>=BO)THEN MUSIC M$(148):RE=RE+1:BO=BO+500
1030 CURSOR 23,0:PRINT RIGHT$("    "+STR$(TI)+"0",4):RETURN
1040 CURSOR 36,1:PRINT RIGHT$("  "+STR$(ST),2)
1050 CURSOR 25,1:PRINT RIGHT$("  "+STR$(RE),2):RETURN
1060 MA=MA+(ST<21):CURSOR 36,0:PRINT RIGHT$("  "+STR$(MA),2):RETURN
1100 REM          Print
1110 POSITION SX*16,SY*16:PATTERN -16,CH$(CH,HO):RETURN
1200 REM          Stage Clear
1210 MUSIC M$(149)+M$(150):J=INT(TI/10)
1220 FOR I=1 TO J:PO=1:TI=(J-I)*10:GOSUB 1000:NEXT:J=MA
1230 FOR I=1 TO J:PO=2:GOSUB 1000:GOSUB 1060:NEXT
1240 ST=ST+1:IF ST=21 THEN GRAPH C:GOTO 1770
1300 REM          Write Stage
1310 GOSUB 1040:GRAPH I1,C,O1:CURSOR 16,12:PRINT "STAGE ";ST
1320 TI=500:MA=31:BR=0:DA=0:M=0:VV=0:D=0:GOSUB 1030:GOSUB 1060
1330 CURSOR 11,13:PRINT "Password is "+P$(ST-1)
1340 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:M(I,J)=1:NEXT I,J
1350 FOR SX=0 TO 19:CH=0:HO=1:SY=1:GOSUB 1100:SY=11:GOSUB 1100:NEXT SX
1360 RESTORE 4000:FOR I=1 TO ST:READ A$,B$,C$:NEXT I
1370 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 4:D$=STR$(ASC(MID$(A$,I*5+J+1,1))-24)
1380 FOR K=0 TO 1:E$=G$(VAL(MID$(D$,K+1,1))):FOR L=0 TO 1
1390 A=VAL(MID$(E$,L+1,1)):M(J*4+K*2+L,I+2)=A:CH=-(A=2):HO=A+(A=2)*2
1400 SX=J*4+K*2+L:SY=I+2:GOSUB 1100:NEXT L,K,J,I
1410 X=ASC(LEFT$(B$,1))-64:Y=ASC(RIGHT$(B$,1))-48:Y=Y+7*(Y>16)
1420 FOR I=1 TO 3-(ST=21)*5:X(I-1)=ASC(MID$(C$,I*3-2,1))-64
1430 A=ASC(MID$(C$,I*3-1,1))-48:Y(I-1)=A+7*(A>16)
1440 B(I-1)=VAL(MID$(C$,I*3,1)):IF X(I-1)=0 THEN GOTO 1470
1450 SX=X(I-1):SY=Y(I-1):HO=-(B(I-1)=4)
1460 CH=3-(B(I-1)>1)-(B(I-1)>2):GOSUB 1100
1470 NEXT I:SX=X:SY=Y:CH=2:HO=D:GOSUB 1100
1480 MUSIC M$(151)+M$(152)+"RO":PRINT CHR$(6):GOTO 100
1500 REM          Miss !
1510 MUSIC M$(153)+M$(154):SX=X:SY=Y:CH=2
1520 FOR I=0 TO 15:HO=1-HO:GOSUB 1100:MUSIC "A4":NEXT I
1530 CH=0:HO=0:GOSUB 1100:RE=RE-1:M=0:X=X+(X>9)*2+1
1540 IF RE<0 THEN GOTO 1600
1550 IF ST=21 THEN GOSUB 1040:GOTO 100
1560 GOTO 1300
1600 REM          Game Over
1610 FOR I=0 TO 8:BLINE 112,95+I,208,95+I:NEXT I
1620 FOR I=1 TO 12:CURSOR 13+I,12:PRINT MID$(" GAME  OVER ",I,1):NEXT I
1630 MUSIC M$(155)+M$(156)
1700 REM          Titel
1710 CURSOR 8,1:PRINT RIGHT$("       "+STR$(HI)+"00",7):IF HI<SC THEN HI=SC
1720 RESTORE 3800:GRAPH I1,C,O1:PRINT CHR$(6):SC=0:BO=200:PO=0:RE=2
1730 FOR I=0 TO 15:READ A$:CURSOR 3,I+3-(I>3)-(I>13)*(I-13)
1740 FOR J=1 TO 34:PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-10);:NEXT J,I
1750 GET A$:IF A$=" " THEN ST=1:GOTO 1800
1760 IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 1750
1770 PRINT CHR$(6):CURSOR 9,12:PRINT "Input Password ":B$=""
1780 GET A$:IF A$<>CHR$(13) THEN B$=B$+A$:CURSOR 25,12:PRINT B$:GOTO 1780
1790 FOR I=0 TO 20:ST=-(I+1)*(P$(I)=B$):I=I-(ST<>0)*20:NEXT I:ST=ST-(ST=0)
1800 MUSIC M$(157)+M$(158):GOSUB 1000:PRINT CHR$(6):GOTO 1300
1900 REM          Ending
1910 FOR I=0 TO 7:SX=X(7-I):SY=Y(7-I):CH=0:HO=0:GOSUB 1100:MUSIC M$(145):NEXT
1920 PO=10000:ST=1:GOSUB 1000:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1930 FOR I=0 TO 199:BLINE 0,I,319,I:NEXT I
1940 LINE 0,144,116,144,211,199:LINE 130,152,319,152
1950 FOR I=0 TO 7:Y=144:X=19+10*I:XX=11-I*.1:FOR J=X+1 TO 319 STEP 2
1960 XX=XX-.019:Y1=144-SQR(J-19-10*I)*XX:LINE X,Y,J,Y1:Y=Y1:X=J:NEXT J,I
1970 RESTORE 3900:FOR I=0 TO 8:READ A$
```

★このページを読んだ人は，10日以内にＯＦコーナーまで10枚以上ハガキをださないと不幸になります。(北海道札幌市・**きくりん15才**)……【**編**：また影さんがハガキの山にうもれそうですね。**影**：やってみんしゃい。】

```
1980 CURSOR 3,I+5+(I=0)*2-(I>6)*(I-6):FOR J=1 TO 34
1990 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-10);:NEXT J,I
2000 MUSIC M$(159)+M$(159)+M$(159)+M$(160)+M$(161)+M$(161)
2010 MUSIC M$(162)+M$(162)+M$(168)+M$(174)+M$(180)+M$(186)
2020 I=I+1+(I=4)*5:J=I+(I>0)*6
2030 MUSIC M$(162+J)+M$(163+J)+M$(164+J)+M$(165+J)+M$(166+J)+M$(167+J)
2040 GET A$:IF A$="" THEN GOTO 2020
2050 GOTO 1700
2100 REM          Initialize
2110 CONSOLE C40,S2,24:TEMPO 7:CLR:RESTORE:HI=200
2120 DIM M(19,11),CH$(5,1),X(7),Y(7),B(7),VX(4),VY(4)
2130 DIM D(1,4),M$(186),P$(20),G$(19)
2200 REM          Defint character
2210 CURSOR 3,12:PRINT "Character setting. Wait a moment !"
2220 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 1:READ A$:FOR K=1 TO 32
2230 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
2240 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16)
2250 CH$(I,J)=CH$(I,J)+CHR$(A*16+B):NEXT K,J,I
2260 FOR I=0 TO 20:READ A$:FOR J=1 TO 6-(I=20)*6
2270 P$(I)=P$(I)+CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-133):NEXT J,I
2280 FOR I=0 TO 4:READ VX(I),VY(I):FOR J=0 TO 1:READ D(J,I):NEXT J,I
2290 FOR I=1 TO 9:READ G$(I):NEXT I
2300 FOR I=0 TO 186:READ M$(I):NEXT I
2310 FOR I=0 TO 5:READ X,Y,A$:CURSOR X,Y:PRINT A$:NEXT I
2320 GOTO 1700
3000 REM          Character Data
3010 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
3020 DATA 7F7F7F00EFEFEF007F7F7F00EFEFEF007F7F7F00EFEFEF007F7F7F00EFEFEF00
3030 DATA 7F80B3A78C98B3E3C7CE9C9CB8B9B97FFEE1871F7DF1C1871D3161C5858D01FE
3040 DATA 7FF09BE89CFB97F7A79BFBA78FB9ED7FFE0F199759EFF5B735C9DFE5B19D37FE
3050 DATA 7F8FE797E384E888D8E484D8F0C6927FFEF1E769A7110B49CB37211B4F63C9FE
3060 DATA 038F1F989095D5504F672F1F3F3F1C3DE0F8FC6C363A3222C2E0F01898F8F0E0
3070 DATA 071F3F366C5C4C4443070F18191F0F07C0F1F81909A9AB0AF2E6F4F8FCFC38BC
3080 DATA 47AFAF4F505555504FFF7E4F4F5F5F5FF0F8FCFC3E1A1331E1F93C3CFEFEFEFF
3090 DATA 0F1F3F3F7C58D88C879F3C3C7F7F7FFFE2F5F5F20AAAAA0AF2FF7EF2F2FAFAFA
3100 DATA 030E18317363CD8D8DCD637F31180E03C070188CFEC6B3B1B1B3C6CE8C1870C0
3110 DATA 0000000030F3F73C307070F000000000000000F0E0E0C3CEFCF0C0000000000
3120 DATA 2030333D129F54958A4B3A0507060702040CCC3CC879AAA951D25CA0E060E040
3130 DATA 0F3D7242CAC0C09490839FE4C844740FF0BC4E52038BA31115C1F92713262EF0
3140 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
3200 REM          Secret Data
3210 DATAヨレニホモル,フハムニルヤ,ホリムニモノ,ンサヌオオオ,ノニラホレリ,ルヤメメ゛ヲ,゛レイ゛ヤレ,ノハメユニヲ,ニヒルハラウ,ヌレラモハラ
3220 DATA゛ミイルワヤ,ニヌホラニヲ,ルハ゜レミニ,ノニヌニヌニ,ノラニフヤモ,リユホラホル,ミハモマヤヘ,ライル゛ユハ,リウノウホウ,ニイマニンヲ
3230 DATA ホノハ゛ヤノハロホニリレ,0,-1,3,1,1,0,0,2,0,1,1,3,-1,0,2,0,-1,1,0,0
3240 DATA 00,01,02,10,11,12,20,21,22
3300 REM          Music Data
3310 DATA EC,GE,FD,AF,GE,+CG,AG,FA,GE,+CG,FD,BF,EC,GE,D-G,-A-B
3320 DATA EC,GE,D-B,FD,C-A,EC,-B-G,D-B,-A-F,C-A,-G-E,EC,D-G,-BD,C-G
3330 DATA C+C,-DC,D-G,CD,EC,DE,FD,EF,GE,#FG,A#F,GA,BG,AG,#FA,C-B,CD
3340 DATA -A,-B,C,-A,-B,C,D,-B,C,D,E,C,D,C,-B,-A
3350 DATA -#A,C,#C,-#A,C,#C,#D,C,#C,#D,F,#C,#D,#C,C,-#A
3360 DATA -B,#C,D,-B,#C,D,E,#C,D,E,#F,D,E,#C,-B,-#G
3370 DATA E3#D1,#DE,#D3D1,D#D,E3#D1,#DE,G3#F1,#F#D,E3#D1,#DE,#D3D1,D#D
3380 DATA E3#D1,#DE,G3#F1,#F#D,A3#G1,#GA,#G3G1,G#G,A3#G1,#GA,+C3B1,B#G
3390 DATA A3#G1,#GA,#G3G1,G#G,A3#G1,#GA,+C3B1,B#G,E3#D1,#DD,#C1#C#C#C
3400 DATA #C1#C#CR,D6#C1,#C2C,-B1-B-B-B,-B1-B-BR,-A6-#A1,-#A2-B3,C3#C1
3410 DATA #CD,#D3E1,EF,#F3G1,G#G3,+C1+E+GCE,FOGAB#AAGFEDC
3420 DATA GOGC+B+B+G1+ECGC-GC-G-C-C
3430 DATA +D0#C+C+G+E+CGCB+B+GCD-G-E-D-GGCB+B+GCD-G-E-D-GGCB
3440 DATA -GO-A-BDEGAB+D+E+G+A+B+D+E+G,E3CGEFDAFG+CBG+CG+#B5
3450 DATA G3E+CGAF+DAB+E+DBCG+C5,#D3F#A#DC#AF#EF9
3460 DATA F3#A+CF#E+C#A#G#D9,#DOFA+C#D3R,BO+C#EGB3R
3470 DATA E4CGED-BFDCGFEC-B-C9,G4E+CGFDBFEBAGC-GC9
3480 DATA COEGCEGCEGCEGCEG1,EOGCEGCEGCEGCEGC1,RO,RO,RO,E2EE-G-A-BCDGF3EF2G
3490 DATA C2CCC-G-G-G-GCC3CD2D,G2GG-G-A-BCD#G#G3#G#A2#A,COCCCCCCCCCC
3500 DATA E2FGEFGAGFAGFE-G-A-BCAB+CB+C+DB+C+D+G3FED-#A4CD-#ACDD#DFD#DF
3510 DATA +C2+D+E+C+D+E+F+E+D+F+E+D+CEFGAFGAFGBFGB+E3+D+CBD#DFD#DFFG#GFG#G
3520 DATA E2EER,C2CCR,G2GGR,C2CCC,+C3GFDE4E,+C3CCCC4C
3530 DATA -#G2-#G#C-#G-#A-#A#D-#A#C#C#C#D#D#G#D
3540 DATA -#E2-#E-#E-#E-G-G-#A-#A#C-#BCC#DC
3550 DATA #C2#C#C#C#DG#D#F#F#A#F#G#G-C#G,COCCCCCCCCCCCCCCCC
3560 DATA #G2#G#G#G#A#A#A#A+#C+#C+#C+#C+E3+D+#C+CB#AA#G
3570 DATA F2FFFGGGG#A#A#A#AC3-B-#A-A-G-#F-F-#E
3580 DATA -#G2-#G#A-#G-#A-#A#D-#ACCECDDC3-BAB
3590 DATA -#E2-#E-#E-#E-G-G-#A-G-A-AC-A-B-B-A3-G-F-G
3600 DATA #A2#A#A#A#D#DG#DFFAFGGF3EDE,COCCCCCCCCCCCCCCC
3610 DATA C3#CC#CC#CC#C+C+#C+C+#C+C+#C+C+#CC4CCCCCCC-A-A-A3-A-A4-BCABCDEFDEF
3620 DATA G3#GG#GG#GG#G+G+#G+G+#G+G+#G+G+#GG4GGGGGGG-F-F-F3-F-F4-FGAFGABCDCD
3630 DATA RORRRRRRRRRRRRCC
3700 REM          Score etc.
3710 DATA 2,0,SCORE,2,1,TOP,18,0,TIME,18,1,REST,30,0,MAGIC,30,1,STAGE
3800 REM          Message Data
3810 REM A B C D E F G H I J K L M N O P Q  A B C D E F G H I J K L M N O P Q
3820 DATA*******^ro**\o~ｺx*yp*************,****｡ﾄ*ｧ｡▒ﾄ｡ﾄｧ｡ﾄ*｡▒ﾄﾄ*｡**ｧｧ*******
3830 DATA****ｳｦH▒ｯ▒ｨ▒▒ｯｦH▒*▒▒▒**▒▒*******,****ｦ*ｦｦｦ*ｦｦｒ▒ｒ▒ｒ▒ｒｦ▒**ｦｦ*******
3840 DATAY||o|*k*zoyzvo*yp*rｺxn|on}*yp******,***→ok|}6~ro*Pks|→vkxn*uoz~*zokmo8
3850 DATAS~*↓k}*y↓sxq*~y*vokn*yp*qynno}}***,*S|s}*kxn*\ksxly↓*}moz~o|1}*zy↓o|8
3860 DATALｺ~6}ｺnnoxv→6o||sv*No||sｺ}*|o~ｺ|xon+,Ro*}~yvo*k*\ksxly↓*}moz~o|*******
3870 DATA*************sx~y*rs}*nk|u*mk}~vo8,Vsvs~r*↓ox~*~y*~ro*No||s}1}*mk}~vo8
3880 DATA****sx*y|no|*~y*nopok~*No||sｺ}*kxn,^kuo*1kmu*~y*~ro*\ksxly↓*}moz~o|++
3890 DATA**Rs~*e]ZKMOg*y|*e\O^¯\Xg*uo→8***,***Z|o}ox~on*1→*2M3c8W8b*;CBA****
3900 DATA*******MYXQ\K^¯VK^SYX]***********,Xy↓*→yｺ*nopok~*No||sｺ}*kxn*~kuo****
3910 DATA*****1kmu*~y*~ro*\ksxly↓*}moz~o|+,S~*↓k}*}xsxsxq*1|sqr~*kxn*********
3920 DATA*****qk||o*ypp*k*}o||ox*myvy|}*|k→8,^ro*Pks|→vkxn*vyyuon*~y**********
3930 DATA*|omy||o|on*o||o|vk}~sxq*zokmo*88888,***^rkxu*→yｺ*kxn*}oo*→yｺ*kqksx+***
3940 DATA***Z|o}ox~on*1→*2M3c8W8b*;CBA****
3950 REM A B C D E F G H I J K L M N O P Q  A B C D E F G H I J K L M N O P Q
4000 REM          Screen Data
4010 REM  0...01...12...23...34...45...56...67...78...8 AA B.BC.CD.D
4020 DATA A7#)$H$BAVA###$BE#LBA###$AQ\;$D###.HEBLVA###$,AA,RA1@00@00
4030 DATA A###$DDDDEA###$DDeDEA###´GbeGcA###$DDeDEA###$,AA,R21R41@00
4040 DATA A###$AA#$$BK=´BA¯n$$A#n#$AA=%$BK#´BAA#$$A###$,IA,A22@00@00
4050 DATA D##ABD#3KfBN#$$D%$G´A#¯#$D#70´A#)#$D#%$EA##¯$,AA,A21B41M21
4060 DATA A###$IL$´BG$$-.D$.#.FB.´.D$...D$...FUe+BA###$,G2,@00@00@00
4070 DATA A7##$A#¯#$A7%#8G###$A###$A##¯fA###$A###$U###$,BA,A22@00@00
4080 DATA A###$EOROjD###.DYOP.DA#$.DHYn.DA##.DmOOVD###$,Q2,A22@00@00
4090 DATA A###$A#aCBC#B7$A#B)BB$B7$A)BABB-B#$A)B#BHBB#$,LA,EA1F81A22
4100 DATA A###$D&#-.D&#-.D´$)BB8H%$ACB&BAC$-BAC$-8A###$,F2,B21P42@00
4110 DATA A###$EB$´BU.$-.U..#.EL.´.A9...AC...I#e(BA###$,C2,@00@00@00
4120 DATA A###$DFG2.DDG-.EFG08DDG-$DDF-8A###$A###$A###$,G4,B21RA2@00
4130 DATA A###$B8weBA¯B%$A#H&$B-B#BAAH´$A&B#$A$RD$A###$,E2,J22@00@00
4140 DATA A7##$A#v%$A7#K$EGO#$A%*´LA#K¯$AU#-BA#A#$A###$,AA,O21A22@00
4150 DATA A#7#$A#7#$A¯7)$A#7#$A#7#$A#7#$A#7#$A#7#$A###$,N3,A22@00@00
4160 DATA A###$A¯¯N$AAB%$A¯¯%$A.#L$A9$.$A)$.$A&#1$A###$,AA,@00@00@00
4170 DATA A###$EOLW$A#F-.VA11$B$U-8Y-$jBA$iB$HA-m$A###$,G5,Q31Q51@00
4180 DATA A#7¯$IA#%jD#O#.D$%-8A-###$BXO1BA###$A(OK$A###$,E5,K41A22@00
4190 DATA U##¯$BK#$VA#2&$B´%-BA3$Z$B)O$LA##-$BEA4$A###$,C2,RA2@00@00
4200 DATA D###$AK#]BD.K#$D#7UBDAA#$X%$$BQ#1#$U&#%$A###$,B3,RA2@00@00
4210 DATA A###$A2%N$AAC$$A#B%$A+$o$A#B-$AAB)$A1$%$A###$,AA,@00@00@00
4220 DATA A###$A###$A###$A###$A###$A###$A###$A###$A###$,AA
4230 DATA J63K54L44K34J24I34H44I54
4240 REM  0...01...12...23...34...45...56...67...78...8 AA B.BC.CD.D
5000 REM ┌──────────────────────────────────────────────┐
5010 REM │ The Retuen of Rainbow 2                      │
5020 REM │     Original     for    PC-8801mk2SR ('88/6) │
5030 REM │     Program      by     ムラカミサン             │
5040 REM │ Transplantation The Return of Rainbow 2      │
5050 REM │     Transplant   for    MZ-2200 (MZ-1Z001)   │
5060 REM │     Program      by     トシチャン 26 サイ        │
5070 REM └──────────────────────────────────────────────┘
```

★合宿で，後輩Gが風呂場のお湯を使ってラーメンを食べた。「ぬるくて食えない！」と言って捨ててしまった。影さんにあげればいいのに。(群馬県太田市・**静香っ！16才**)……**【影：ライスさえあれば，どんなラーメンでも。】**

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

かっこいいBGMにのったそう快シューティング

FORCE ATTACK II

フォース アタック



S.K. soft

半年とちょっとぶりに大作が復活しました。

遊びかた

前作（1988年2月号）と同じで，カーソル・キーかジョイスティックで移動，スペース・キーかトリガ2でショット，無変換キーかトリガ1でバリアを飛ばします。

今回，大きく変わったのは，画面が80×25文字分になり，画面をスクロールさせて表示しているところです。画面上に敵がいなくても，スクロールさせるとでてきたりします。

それに，自機も敵も前回よりパワーアップしていて，自機は最初からAUTOを持ってます（まるでレーザー）。そして，サイドのパワーアップが加わり，バリアを飛ばしているときにボタンを押すと，止めることもできます。

プログラム

前作より30行ぐらい短くなったぶん，キャラは少し少なくて，16種類ですが，かんべんしてください。またBGMも必聴の価値あり（全5曲）。最近，いい曲が思い浮かばなくて困る。

《第1表》パワーアップ・アイテム

ⒷⒷ	バリア。H.P.無限
ⓈⓈ	サイド。横に単射
ⓅⓅ	ポイント。10,000点
ⓉⓉ	スルー。無敵

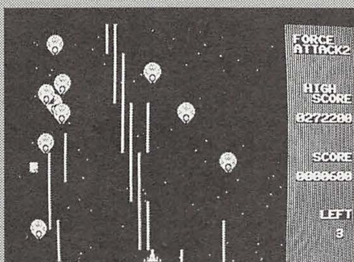
CHECKER FLAG

編：またまた，でましたよ，究極のシューティング・ゲームが。見てください。このデカキャラ。

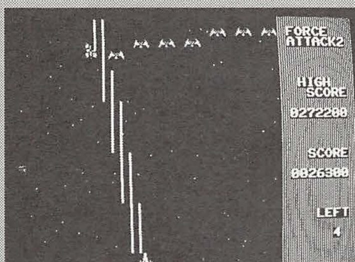
Dr.D：ほほう，データの山だな，こりゃ。彼のプログラムは，マシン語を駆使した，こういったタイプのゲームが得意なようじゃな。



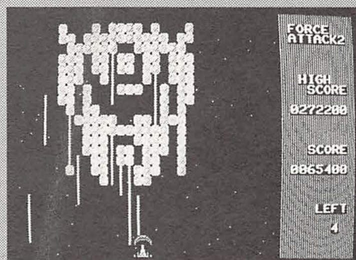
▲写真1》タイトル画面。なかなかのこりよう



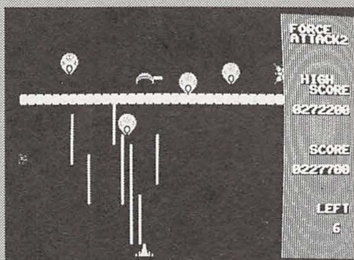
▲《写真2》そう快なシューティング・ゲームだ



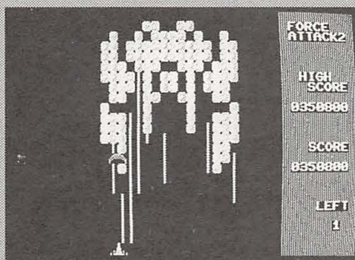
▲《写真3》敵もさまざま。いろんな攻撃をしかけてくる



▲《写真4》これが1面のボスキャラ。すごいでしょ



▲《写真5》面が進むとこんな壁も出現するぞ



▲《写真6》またまたでましたボスキャラ。きびしいぞ

★僕はベーマガの売れ行きに乗じて，どこかに引っ越してしまった好きな子にペンネームで告白することにした。（千葉県市川市・さわけん♡安東百合）……【影：なかなかイキなことをしてくれるねー。くえっ。】

```
  10 '| FØRCE  ATTACK  II      By  S.K soft. |
  20 data 181818181818181810101010101010101010101010101010,000000FFFF00000000
00FF0000000000000FF00000000,00000000000000003C7EFFFFFFFF7E3C0038243824243800
  30 data 3C42DFC3FB423C00003C203C043C0000003C203C043C0000,3C42CDCDC3CF4E3C003C
32323C3030003C42CDCDC3CF4E3C,000000000000000000007E18181818003C7E81E7E7E7663C
  40 data 000000000000000000183C3C18000000000001000000000,181018101810101818
1818181818181010101010101010,7ED5A3C993C5AB7E7ED5ABDDBBD5AB7E002A5C366C3A5400
  50 data 010101010303131701010101030312160101010103030206,979FBFFEF0C08000949D
BFFFF3C3810184BDAFFFF1C08000,0418327270989C8F040B171716B6C7703142A6A6949388
  60 data 8F5C793B1B090402772C1819180804028850602100000000,00000000000000003070000
000000000003004030IC1E0E847B,0E06030000000000007030000000000000016021C3E3C70C000
  70 data 384402027288813B38440202728B873F0040000000008102,40818C90202222204787
8F9020222220000000820206020,050D1B5B6BEB7379071F3F7F7FFFFFFF050D1B5B6BEB7379
  80 data BDDD6D3003070703FFFF7F7F3C080000BDDD6D30000000100,00001038C6041000418
3A7F7DE1C180000000000200010,0000818181809000000081A3B3D3919080800000000200010000
  90 data 0E1B55AEF9563D040E1B75BED85C3908000E0E4106210303,3279F8F0FCFC7000346A
DCBDDAAA7101013071607574000,00000000000C08010200002108109012F000000000000000001
  100 data 0201080C000000002F01091D082100000100000000000,00000000C1911000C8041
383D3D1D015E00000000040C0102,0C0011190C0000005E011D3D3D38418002010C0400000000
  110 data 00000008110000008016050291900009800000000000000000,0800001108000000009800
0019295060010000000000000000,0718204FB0C0808000071F304000000000000000000000000
  120 new on 0:clear &HE000:klist 0:init "crt2:320,200,256":cls 3:if peek(&HF1DF
)=20 then 170
  130 locate 14,11:print [243] "Please wait":cgpat$ (32)=string$(24,0)
  140 for I=0 to 8:read D$:cgpat$ (91+I)=hexchr$(D$):next:for I=0 to 20:read D$:
cgpat$ (100+I*2)=hexchr$(D$):cgpat$ (101+I*2)=mirror$(hexchr$(D$)):next
  150 for I=32 to 90:A$="":B$="":for J=1 to 8:D=asc(mid$(cgpat$(&H200+I),J,1)):A
$=A$+chr$(D or D*2 or D/2):B$=B$+chr$(D or D*2):next:cgpat$ (I)=B$+A$+B$:next
  160 poke &HFFFE,232,3:restore 740:for I=0 to 142:Z=0:read D$:for J=0 to 31:D=v
al("&h"+mid$(D$,J*2+1,2)):Z=Z+D:poke &HE000+I*32+J,D:next:read D:if D=Z mod 100
then next else print "data error in";dtl:beep:end
  170 cgpat$ (142)=string$(24,0):init "crt2:320,200,16":init "crt1:40,25,0,0":cl
ick off:def int A-Z:kmode:console 0,25:play init:on play gosub 570
  180 cgen 1:color=(1,0):paint (0,0),1:screen ,,1,(0,1)
  190 for I=0 to 4:symbol (90+I*6,26),"II",6,12,10:next
  200 for I=0 to 3:symbol (30+I,36+I),"FØRCE",4,4,5+I:next
  210 for I=0 to 3:symbol (100+I,71+I),"ATTACK",4,4,5+I:next:screen ,,0
  220 for I=0 to 1:for J=0 to 1:for K=0 to 1:for L=0 to 43:K=1-K:line (20+K*2+J,
25+L*2+J+I)-(300,25+L*2+J+I),0,,&H8888:next:next:next:next:cls 3:color=(1,1)
  230 locate 12,18:print "PUSH SPACE KEY!":locate 14,21:print "BY S.K SØFT"
  240 R=1:repeat:if peek(&H5E1) and 1 then R=11:print hexchr$("0bbcbec0c2c4c6c8c
accced0"):print hexchr$("bdbfc1c3c5c7c9cbcdcfd1"):print hexchr$("dee0e2e4e6e8eae
ceef0f2"):print hexchr$("dfe1e3e5e7e9ebedeff1f3")
  250 until (peek(&H5D7) and 2) or strig(1):screen ,,,(0):cls 3
  260 view@ (0,0)-(244,199):poke &HFFE5,&HA0,&HEF:poke &HFFF9,3,199,0,0,0
  270 for Y=0 to 24:for X=31 to 39:poke@ 56,X+Y*40,142:next:next:I=1:gosub 370
  280 restore 280:for I=0 to 7:read D,D$:locate 33,D:print D$;:next:data 1, FØRC
E,2, ATTACK2,6,HIGH,7, SCØRE,13, SCØRE,15, 0000000,19,  LEFT,21,    3      .
  290 locate 32,9:print right$("000"+mid$(str$(peek(&HFFFF)*256+peek(&HFFFE)),2)
,5)+"00";:sound 0,11:sound 12,50:for I=0 to 199:pset (rnd*319,I),rnd*14+1:next
  300 for I=&HFD00 to &HFFE4:poke I,0:next:poke &HFFE8,0,0,60,0,R,24,1,0,0,0,0,0
,0,0,0,39,19:console 0,25,0,31:cls:console:locate 11,10:print "GET READY":pause
18:locate 14,13:print "GØ!":pause 23:MC=0:play on:play ""
  310 '===============     M   A   I   N     ===============
  320 call &HEC50:if peek(&HFFF6) then 380
  330 if peek(&HFFEB)=1 then poke &HFFEB,2:MC=0:call &HEB36
  340 if peek(&HFFEB)=2 and peek(&HFDB0)=0 then 440
  350 sound 8,16:goto 320
  360 '============     G   A   M   E   Ø   V   E   R     ============
  370 for X=1 to 8:cgpat$ (142)=string$(X,I*170)+string$(8-X,170-I*170)+string$(
16,0):pause 3:next:return
  380 play off:call &HEB36:play ,,"@10@m2l16o2co6gc<gc<gc<gc@m0"
  390 for I=0 to 60:color=(0,rnd*14+1):next:color=(0,0):pause 10
  400 D=peek(&HFFF9)-1:if D>=0 then poke &HFFF9,D:poke@ &H38,877,D+48:poke &HFFE
5,peek(&HFFE5)-(peek(&HFFE5) mod 32)+(peek(&HFFEB)>0)*32:goto 300
  410 locate 9,13:print "CØNTINUE=HELP":locate 11,10:print "GAME ØVER":I=0
  420 if peek(&H5E1) and 2 then locate 32,15:print "00000";:poke &HFFF9,4,199,0,
0,0:goto 400 else I=I+1:if I>2500 then I=0:gosub 370:run else 420
  430 '===============     C   L   E   A   R     ===============
  440 play stop:MC=0:call &HEB36:play ,,"@m2@24c1&c1&c2@m0"
  450 if R=2 or R=12 then poke &HFFEA,255:poke &HFFF3,0,0:for Y=0 to 51:for X=0
to 3:line (0,199-Y*4-X)-(319,199-Y*4-X),0:call &HEC50:next:for X=0 to 4:circle (
X*64+31,204-Y*4),30,8,,3.14,.25:next:next
  460 R=R+1:poke &HFFEB,0,R:if R=9 or R=20 then 480
  470 play on:poke &HFFEA,120:goto 320
  480 for I=0 to 160:poke &HFFEA,9:call &HEC50:next:I=0:gosub 370:cls 3
  490 init "crt2:320,200,256":for I=0 to 199:pset (rnd*319,I),rnd*511:next
  500 play on:pause 9:restore 2170:if R=20 then restore 2210
  510 read D$:if D$="" then play off:play wait:pause 9:run
  520 Z$="":for I=1 to len(D$):Z$=Z$+chr$(asc(mid$(D$,I,1))-1):next
  530 J=val(mid$("002016128",1+int(rnd*3)*3,3)):for I=0 to J*3 step J:symbol (15
2-len(Z$)*4,128),Z$,1,1,I:next:for I=0 to 32000:next
  540 for I=J*3 to 0 step -J:symbol (152-len(Z$)*4,128),Z$,1,1,I:next
  550 symbol (152-len(Z$)*4,128),Z$,1,1,0:for I=0 to 8000:next:goto 510
  560 '===============     B .   G .   M .     ===============
  570 if R=9 or R=20 then on MC+1 goto 700,710,720
  580 if peek(&HFFEB) then on MC+1 goto 620,630
  590 if R mod 10>5 then play "t150@4@v110o6l8a1&a2.ga1&a1&ag1a2.eg1&g2a4.g4","t
150@4@v102o6l8ra1&a2.ga1&a1&ag1a2.eg1&g2a4.g","t150@4@v119o3l8"+string$(8,"eerr"
)+"ddrrddrrc+c+rrc+c+rrddrrddrreerrdd":return
  600 if R mod 10>2 then on MC+1 goto 640,650,660
  610 on MC+1 goto 670,670,680,690
  620 play "t153@3@v109o6l1egf+fegf+f","t153@3@v106o5l1rrrrgba+a","t153@10@v117o
3l8eereeereggrgggrgf+f+rf+f+f+rf+ffrfffrfeereeereggrgggrgf+f+rf+f+f+rf+ffrfffrf"
:MC=1:return
  630 play "l2egf+fegf+flegf+fegf+fl8egf+fegf+fegf+fegf+f","l2gba+agba+algba+agb
a+al8gba+agba+agba+agba+a","eereggrgf+f+rf+ffrfeereggrgf+f+rf+ffrfeeggf+f+ffeegg
f+f+ffl16eeggf+f+ffeeggf+f+ffeeggf+f+ffeeggf+f+ff":MC=0:return
  640 play "t164@5@v111o5l1edegede&e","t164@5@v111o5l1aga>c<aga&a","t164@10@v119
l8o3e4re2&ed4rd2&de4re2&eg4rg2&ge4re2&ed4rd2&de4re4re4rf4rg4ra":MC=1:return
  650 play "l8o5e4gb1&b2&ba4.g1&g2&ge4gb1&b2&bd4.e1&e2&e","l8ob4.>e1&e2&ed4.c1&c
2&c<b4.>e1&e2&e<a4.b1&b2&b","e4re4re4re4re4red4rd4rd4rd4rd4rde4re4re4re4re4red4r
e4re4re4re4re":MC=2:return
  660 play "e4gb1&b2&ba4.g1&g2&ge4gg1&g2&gd4.c1&c2&c","b4.>e1&e2&ed4.c1&c2&c<a4.
>d1&d2&d<a4.g1&g2&g","e4re4re4re4re4red4rd4rd4rd4rd4rde4re4re4re4re4red4rc4rc4rc
4rc4rc":MC=1:return
  670 play "t168@3@v104l8o5d1e2&ercd1&d1&d","t168@3@v104l8o5a1b2&brga1&a1&a","t1
68@11@v119ol16d8ddd8ddd8ddd8dde8eee8eee8eec8ddd8ddd8ddd8ddd8ddd8ddd8ddd8dd":
MC=MC+1:return
  680 play "c1<b2&brbg1&gg+4a4a+4b4>","g1f2&frfd1&dd+4e4f4f+4","g8ggg8ggg8ggg8gg
f8fff8fff8fff8ffd8ddd8ddd8ddd8dde8eef8ffg8gg":MC=3:return
  690 play "c1d2&dr<b>c1&c1&c","g1a2&arfg1&g1&g","c8ccc8ccc8ccc8ccd8ddd8ddd8dd<a
8>ccc8ccc8ccc8ccc8ccc8ccc8ccc8ccc8cc":MC=0:return
  700 play "t82@2@v115l1ogf+gf+>l8cde4.cded<b>g2e4fgf4.defe4d4c4d4","t82@2@v1151
1oaaaa@v109>l8r32cde4.cded<b>g2e4fgf4.defe4d4c4d..","t82@2@v120l o3dddd8d8dddddd
d8d8ddd2eeeeddddccccedcd":MC=1:return
  710 play "fga4.fgagel>c2<aa+2fa+agfel1f&f&f&f","cde4.cded<b>lg2ef2dfedc<bl1>c<
bab","ffffeeeeddcdedc<b>cccc8c8<bbbbaaaabb>cd":MC=2:return
  720 play "o5l8a2.gfg2.fef2.ede1a2.gfg2>c4<l2a1&agfecd1f1a1&a","o5l8e2.dcd2.c<b
>c2.<bab1>e2.dcd2g4l2e1&edc<bga1>c1>c1&c","ffffeeeeddddccdeffffeeee1&e2c2c2c2c2d
1f1>c1&c2":return
  730 '===============     M   A   C   H   I   N   E     ===============
  740 data cd4e002afcff2310fd22fcfff33e06d3b43e38d3b5af0110273ced4230fb093d,57
  750 data f6303278c2af01e8033ced4230fb093df6303279c2af0164003ced4230fb093d,68
  760 data f630327ac2af010a003ced4230fb093df630327bc27df630327cc22afcffed4b,87
  770 data faffed4238133af9ff3c32f9ffc630326dc321e8030922faff2afeffed5bfcff,61
  780 data b7ed52300fed53feff2178c21188c1010500edb03e06d3b43e0cd3b5fbc90000,83
  790 data 4c060026f3cb21cb21cb10cb21cb10cb21cb1009cb21cb10cb21cb1009c90021,26
  800 data 00f301d007f33e06d3b43e38d3b53620230b78b120f83e06d3b43e0cd3b5fbc9,57
  810 data 2af7ff3e13d3e8dbea473e0fd3efdbeff5cb682804cb5720177dfe012812fe0f,25
  820 data 380dfe403009e52af3ff2b22f3ffe12df1f5cb702804cb5f20177dfe4d2812fe,24
  830 data 0e380dfe3f3009e52af3ff2322f3ffe12cf1f5cb582804cb4720067cfe022801,16
  840 data 25f1cb602804cb4f20067cfe1728012422f7ffcda0e07e32d0ff237e32d1ff01,59
  850 data 4f00097e32d2ff237e32d3ff0e02060421d0ff7efe613807fe8030030d280523,94
```


★パソコンも持っていないのに，毎月ベーマガを買う僕は，おかしいのでしょうか。それとも，ただの物好きな少年？（広島市・山下　良12才）……【編：ベーマガ読者の中には，ナイコン族がたくさんいますよ。】

```
860 data 10f1180a3af5ffb720043c32f6ff2af7ff3e64cda0e0773c23773c014f000977,75
870 data 3c2377c93af7ffd60e3001affe3238023e315f16f32100c0f33e06d3b43e38d3,16
880 data b53e19f5061f1a77132310fa0109000901310 0eb09ebf13d20e9dbf4cb4720fa,49
890 data 2af3ff012800b7ed427cfe80380401401f0922f3ff3e90d3bc7dd3bd7cd3bdc9,25
900 data cd4e00fd21c0fd0632fd7e00b72808110600fd1910f3c9fd71003af7ffbd3801,13
910 data 2cfd7501fd74020dc006003af7ff953003ed4404cb3f57052002ed446f06003a,38
920 data f8ff943003ed4404cb3f5f052002ed44677db42001247dcd62e3fd77037ccd62,50
930 data e3fd770406007bb7280d7ab72809933002ed44fe023004cbc018067abb3802cb,27
940 data c8fd7005c9dd21c0fd3e32f5dd7e00fe01da13e3dd6e01dd6602282324dd7402,00
950 data cd1ee3dd7e00b7286acda0e036620150000936620936620936620936621854e5,41
960 data cda0e03661e1dd7e05cb47280cdd7e03856fdd7e0484671826cb4f2812dd7e03,75
970 data 856f3af0ffb72817dd7e0484671810dd7e0484673af0ffb72805dd7e03856fcd,35
980 data 1ee3dd7e00b7280bdd7501dd7402cda0e03661010600dd09f13dc28be2c97cfe,33
990 data 1930153af7ffd60e3001affe3238023e31bd3004c61ebdd0dd360000c93af0ff,74
1000 data 3cfe022001af32f0ff3af1ff3cfe042001af32f1ff3af2ff3cfe0a2001af32f2,74
1010 data ffc9b7c8cb7f20033e01c93effc9020401010 60a140f190196969 6c8c8fafafa,71
1020 data 3e13d3e8dbeacb4f28093e0fd3efdbefcb6fc0aff5dd2100ffdd7e00b72806dd,25
1030 data 23dd2318f43af7ff47f1f580dd77003af8ffdd7701f13cfe0220d93aeffffe02,60
1040 data d82120ff06027eb7200b3af7ff3d80772c3aedff772e2210edc9000000000000,11
1050 data dd2100ff3e0af5dd7e00b728526fdd6601257cfeff2844dd7401fd2100fd0618,98
1060 data fd7e00b72822fd5e03fd5604cd4be40d2016fd350028243e01d3c83e0cd3c93e,08
1070 data 0dd3c8afd3c91813110800fd1910d1cda0e07efe632804365b1804dd360000dd,63
1080 data 23dd23f13d209fc9000000e007d932803fe01c07c922803fe01c00cc9000000,34
1090 data 3aefffb7c83af7ff6f3aeeffb720213af8ff3d6732edff3e1cd3e8dbeacb4728,72
1100 data 0a3e0fd3efdbefcb6720393e0132eeff3aedff673e1cd3e8dbeacb4728263e0f,64
1110 data d3efdbefcb67281c257cfeff200326187c32edff3af8ff943002ed44fe023004,87
1120 data af32eeffebdd21c0fd0632dd7e00fe012010dd6e01dd660224cd4be40d2003dd,28
1130 data 3500eb110600dd19eb10e0ebdd2100fd0618dd7e00b7280fdd5e03dd5604cd20,55
1140 data e50d2003dd3500110800dd1910e4cda0e0368c23368dc9000000000000000000,80
1150 data 0e007d933002ed44fe02d07c923002ed44fe03d00cc900001120ff0602c51ab7,26
1160 data 28566f1c1a671d78fe0128032d18012c7d12fe503040dd2100fd0618dd7e00b7,11
1170 data 2824d5dd5e03dd5604cd4be4d10d2016dd350028213e01d3c83e0cd3c93e0dd3,95
1180 data c8afd3c91810c5010800dd09c110cdcda0e0365c1802af121e22c110a0c900e9,98
1190 data dd2100fd3e18f5dd7e01b72841fe03382bdd7e00b72025dd7702216be30600dd,65
1200 data 4e010946cd00e0dd7e01dd360101fe0d381cdd34013e1e32f5ff181221f6e506,35
1210 data 00dd7e01cb274f09cd9200cd9fe5010800dd09f13d20afc920e6f0eb58e6afe6,31
1220 data 00e700e76ee720e8a0e8fce840e9e0e9b4eab4ea3deb3deb8dec55ed30ee68ee,44
1230 data dd6e03dd6604dd3402dd46023e01d3c878d3c93e0dd3c8afd3c9dd7e02fe0320,46
1240 data 04dd360100cb27cb27c67cc393e1000000ed5f9130fd81c9dd7e02b72010dd34,14
1250 data 020e4ecd51e6dd7703dd36050ac9dd6e03dd66043af1ffb72011247cfe193808,94
1260 data afdd7700dd7701c9dd7404dd3505dd7e0520173aecffcb27cb27473e24903002,80
1270 data 3e04dd77050e02cd00e23e68c393e1dd7e02b72010dd34020e4ecd51e6dd7703,97
1280 data dd360502c9dd6e03dd6604247cfe193808afdd7700dd7701c9dd74043aecff3d,55
1290 data cb27cb2747ed5fb8300edd35052009dd3605050e01cd00e23e68c393e1000000,17
1300 data dd7e02b72013dd3402dd3603273af7ffd627cd62e3dd7705c9dd6e03dd66043a,83
1310 data f2ffb72011247cfe193808afdd7700dd7701c9dd7404dd7e05856fdd75032804,11
1320 data fe4e2008dd7e05ed44dd77053aecff3d47ed5fb83009dd7e01d6044fcd00e2cd,09
1330 data a0e03af0ffcb27c67877233c77c9dd7e02b72024dd34020e4ecd51e6dd7703dd,78
1340 data 3604193af7ffdd9603cd62e3dd77050e09cd51e6dd7706c9dd6e03dd6604257c,00
1350 data feff2008afdd7700dd7701c9dd7404dd7e05856ffe4f30ecdd7503dd7e06bc0e,56
1360 data 01cc00e23e70c393e100010001010100ff0100ff0001010002feff0101fefe01,11
1370 data 010100ffff010200ff010102ff00ff00010100010001 0001ffff02000101ff02,60
1380 data 0202ffff01fe0201ff010100ffff00ff0001ff0000ff00ff0100000000000000,61
1390 data dd7e02b7201add34020e4ecd51e6dd7703dd3600040e08cd51e6c60add7705c9,87
1400 data dd6e03dd660424dd7404dd7e05bc28053e74c393e1afdd7700dd77013e100000,02
1410 data 11c9e7f5fd21c0fd0632fd7e00b7280bc5010600fd09c110f1f1c9fd34001a85,16
1420 data fd7701131a84fd7702131afd7703131afd7704131afd770513f13d20c6c90000,39
1430 data dd7e02b72010dd34020e4ecd51e6dd7703dd360010c9dd6e03dd66043af2ffb7,97
1440 data 2016247cfe193808afdd7700dd7701c9dd74040e01cd00e23e74c393e1000000,46
1450 data 7dfe8038022e004dc5cda0e0c13663230c79fe50d010f6c900000000dd7e02b7,25
1460 data 2013dd3402ed5fe60120023e4ddd7703dd360023c9dd6e03dd66043af2ffb720,47
1470 data 11247cfe193808afdd7700dd7701c9dd7404e5064c2e02cde0e8e13e6cc393e1,00
1480 data dd7e02fe01301add3402dd3600030e4ecd51e6dd77030e06cd51e6c605dd7705,66
1490 data c9dd6e03dd660420203af1ffb7201524dd74047cddbe05200bdd3402dd360501,32
1500 data dd3606003e6cc393e1fe03303c24dd74043af0ffb7200fdd3405dd7e05fe0620,65
1510 data 08dd34021803dd3406dd7e0647cb20ed448467c5e5dd7e0547cb20ed44853c6f,81
1520 data cde0e8e1c12410ebc93af1ffb720da24dd74047cfe1938d1afdd7700dd7701c9,56
1530 data dd7e02b72016dd3402dd3600ff0e40cd51e6c607dd7703dd360500c9dd6e03dd,69
1540 data 66043af2ffb72031247cfe193808afdd7700dd7701c9dd7404fe042004dd3600,95
1550 data ff3af7ff95cd62e3856fdd7503dd7e053cfe022001afdd77057cfe043807dd7e,92
1560 data 00feff2016dd7e05b728043e6018053aefffc65dcda0e0772377c9afdd7700dd,71
1570 data 7701dd7e05b728063eb032f5ffc93aefff3cfe03280432efffc90664c300e000,73
1580 data e57884673ef9856f0610c5e5cda0e006081acb27300236632310f706081acb3f,65
1590 data 300236632310f713e1c1257cfeff280210d8e1c9dd7e02fe013010dd3402dd36,26
1600 data 0082dd360327dd3604fdc9dd6e03dd66041126eb0603201a3af0ffb7c280ea24,26
1610 data dd74047cfe0d2007dd3402dd3605ffc380eadd7e05856fdd7503fe072804fe47,05
1620 data 2008dd7e05ed44dd7705cd80ea3af0ffb7c00e10cd51e6d607856f2602dd7e01,36
1630 data d60c4fc300e2064e4d5d5e5f7e58d0d3e4eded7edf8b0602df23c90000dd7e02,08
1640 data fe01301add3402dd3600553aefffb72004dd360028dd360327dd3604f6c9dd6e,24
1650 data 03dd6604060a11d0eb201a3af0ffb7c280ea24dd74047cfe062007dd3402dd36,06
1660 data 05ffc380eafe033024dd7e05856fdd7503fe072804fe472008dd7e05ed44dd77,62
1670 data 05cd80ea3af2ffb7c0dd3402c911e0ebcd80ea0e10cd51e6d607856f2609dd7e,26
1680 data 01d60e4fcd00e23af2ffb7c0dd3502c90103060f1e0b3b77f6ad35363b1b0706,15
1690 data 00206060e0e4e4846675f5eedfdf4b063af2ffb72003dd3402dd7e02fe032005,56
1700 data dd360100c92120eccb27cb27cb275f160019ebdd6e0326110600c380ea00,75
1710 data 000002100c0d230606230d0c1002000084403a383b872e0d0d2e873b383a4084,94
1720 data 8802303384085112125108843330028cd3de3cd80e3cdbfe0cd20efcda0e5cd,00
1730 data e0e3cde0e3cde0e3cde0e3cd38e5cd38e5cd38e5cd85e2cde0e0cd60e4,91
1740 data cda4e13af5ffb7c83d32f5ffc9dd7e02fe013010dd3402dd360078dd360327dd,23
1750 data 3604fdc9dd6e03dd66041145ed0603201e3af0ffb7c280ea24dd74047cfe0d20,59
1760 data 0bdd3402dd3605ffdd360612c380eafe03302d3af0ffb72018dd7e05856fdd75,53
1770 data 03fe072804fe472008dd7e05ed44dd7705cd80eadd3506c0dd3402dd36060dc9,84
1780 data 2019cd80eadd35062007dd3402dd3606082611068d2d2dc3e0e8cd80eadd35,03
1790 data 06200edd3602020e20cd51e6c610dd770626113ef9856f0610e5cde0e8e1247c,60
1800 data fe1920f3c96ceef5fdfefbbffffd6f7f3e7bffce83dd7e02fe013010dd3402dd,82
1810 data 360327dd360400dd3605ffc9dd6e03dd660420173af0ffb7200c24dd74047cfe,62
1820 data 0d2003dd34023e7cc393e13af2ffb73e10cc60e83af0ffb72018dd7e05856fdd,33
1830 data 7503fe072804fe472008dd7e05ed44dd7705dd7e02fe0220133e7ccd93e1dd7e,58
1840 data 00fe20d0dd3600ffdd3402c93af1ffb70e01cc00e2dd7e02fe0320161110ee06,19
1850 data 03cd80eadd7e00fe50d0dd36008cdd3402c91120ee0603cd80ea3af1ffb7c03e,04
1860 data f8856f0e02cd00e23e10856fc300e200001a252522130e050d162f1909060000,76
1870 data 708aa5958e97453b060d3d7e9171190edd6e03dd66041157ee0601dd7e02b7ca,32
1880 data 80ea247cfe1e200226ffdd7404fe122003dd3502c380ea071f3f7f7ffef0c080,83
1890 data 8000000000000000dd7e02fe013010dd3402dd3600ffdd360327dd3604f9c9dd,68
1900 data 6e03dd660411fdee060820293af0ffb7202024dd74047cfe072017dd3402dd36,02
1910 data 05ffdd3603add360913dd360a01dd360cffc380ea3af0ffb7201bdd7e05856f,92
1920 data dd7503dd750bfe072804fe472008dd7e05ed44dd7705cd80ea3af2ffb720103e,77
1930 data fc856f0e02cd00e23e08856fcd00e2ed5ffe03d0dd7e0ab7c0dd340ac9010101,04
1940 data 0103031296949dbffdf2c381010000000000000000000000000000000000000,91
1950 data 3aebffb7c03aeaff3d32eaffc03ae8ffb72838dd2100fd0618dd7e01b7280d11,24
1960 data 0800dd1910f33e0132eaffc93ae8ff3d32e8ff3ae9ff32eaff3ae7ffdd7701dd,50
1970 data 360001afdd7702dd7704c92ae5ff7e23b728fbfeff281232e7ff7e2332e8ff7e,05
1980 data 2332e9ff22e5ff18aa3e0132ebffaf32b2fd3d32b0fd7e2332b1fd22e5ffc900,44
1990 data 034003034001 00c016004500203500103022004800103014005600303300000,13
2000 data 0c01400620010438020310040330010460020701200c0150046001040140ff0e,27
2010 data 0350010420010530020302200c01400901400620030420010303200520010000,18
2020 data 0330020402200c0240080120070220036001062003090230032002042001ff0d,93
2030 data 0320010a01800c01800730010305180560020430010303180802180320030000,62
2040 data 0c01500e01ff03201009030103015000a0130035001042001030130061008ff10,44
2050 data 0420020320030c0160053002080408090410032001030228073003064001000 0,99
2060 data 0a01300320020c01600b0150043001032003090a10068001042801030160ff0f,73
2070 data 0530020320020c01600a01300720010340020420010301400b08100680010000,44
2080 data 0710030c01500830020620030420010340010c0160090f02033002040230ff11,37
2090 data 0b30010310040c01600a03010a0170052002090a0a0340010405200c10300000,82
2100 data 1001ff0340010420020c02600b0308073001032002090a010810100114ff0f,69
2110 data 0720020330020c02500850010630020540010302200f01ff0320040a06140000,86
2120 data 0b20020302301001ff0540020c0160043801 0a08140360010803200d0210ff0d,91
2130 data 0360010301400430010c01600a01200540010a02300640010c01800730010000,71
2140 data 0c01400840010c016009180a0a101e0c01600b40010e01c0d01e01001ff0000,68
2150 data 0f01ff0c01601101ff0e01100d01ff0c01ff1002140c01ff0a07010a01ffff12,84
2160 data 0c02400d02500d01ff0e02100e01ff0301ff1002500301ff1102200302ffff14,46
2170 data 0jdf!qmbz,Zpv!dmfbsfe!9ui!tubhf,Cvu!zpv!epo(u!dmfbs!gjobm!tubhf
2180 data Mfu(t!usz!#TUOFS!GPSDF!BUUBDL!JJ#,Qvti!,bmhp、!lfz!bu!ujumf!tdsffo
2190 data Usvf!cbuumf!jt!tubsujoh!opx,Hppe!mvdl,Usvf!foejoh!jt!xbjujoh
2200 data Qsftfoufe!cz!T/L!tpgu,
2210 data DPOHSBUVMBUJPOT,Zpv!dmfbsfe!bmm!tubhf,Ju(t!wfsz!xpoefsgvm
2220 data Uijt!hbnf!jt!uif!foe,Cvu!zpvs!cbuumf!jto(u!tujmm!foe,Hppe!cz
2230 data boe!uibol!zpv,Qsftfoufe!cz!T/L!tpgu,Uif!Foe,
```


★今，日本中でVIC-1001を持っている人は何人いるだろうか。(北海道北見市・船越　学18才)……【編：コモドール64やＺＸ-81を持ってる人もどれくらいいるんだろう。つぐ美：私の好きだったぴゅう太はどこに…。】

PASOPIA 7用

デビルを倒すシミュレーション

ARENA（アリーナ）

川町　兼弘

●内容

最近，はやりのシミュレーション・タイプのゲームです。

●遊びかた

テンキーで白いわくを操作し，動かしたい駒の上でスペース・キーを押します。Move, Fight, Magicを選択し，つぎに方向を選択します。これを5回くり返した後，敵の移動で1ターン終了です。1度動かしたキャラでも5回以内なら動かすことができます。

1. Move：プリンセス以外は，4方向に移動できます。
2. Fight：自分のまわりに敵がいるときのみ戦えます。
3. Magic：黒魔道師は，まわりにいる者，および自分をどこかに吹き飛ばすことができます。たまに，異次元に吹き飛ばされて死亡することもあります。

   白魔道師は，まわりにいる者，および自分の体力を回復することができます（体力のMaxはキャラにより異なります）。

4匹のデビルを倒すと，ハッピーエンドで，プリンセスが死ぬとゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：シミュレーションか。うーむ，もう少しくふうがほしかった気がするが…。

編：敵との対戦まで，単純な動きしかなく，またそれがマップの構成上長すぎるって感じですね。

Dr.D：パソピア・ユーザーのがんばりに期待しよう。

▲《写真1》中心にいる六つのキャラを操作する

▼《写真2》4匹のデビルを倒すんだが，なかなか

ARENAのプログラム・リスト

```
10 GOTO 820
20 '|||■■■■■ MAIN ■■■■■|||
30 S=STICK(0)
40 LINE(X*10,Y*9)-(X*10+10,Y*9+9),0,B
50 X=X+(S=3)*(X<25)-(S=7)*(X>0)
60 Y=Y+(S=5)*(Y<21)-(S=1)*(Y>0)
70 LINE(X*10,Y*9)-(X*10+10,Y*9+9),7,B
80 IF M(X,Y)=0 THEN 30
90 N=1
100 IF N=40 THEN 30
110 IF (X=MX(N))*(Y=MY(N)) THEN LOCATE 33,6:COLOR 4:PRINT M$(MS(N)):LOCATE 33,7:
COLOR 6:PRINT"        ":LOCATE 33,7:FOR I=1 TO ML(N):PRINT"■";:NEXT:ELSE N=N+1:GO
TO 100
120 G=STRIG(0)
130 IF (G=0)+(M(X,Y)>3)+(M(X,Y)<0) THEN 30
140 CALL Z
150 LINE(264,128)-(312,168),0,BF
160 LOCATE 33,16:PRINT"1.Move"
170 LOCATE 33,17:PRINT"2.Fight"
180 LOCATE 33,18:PRINT"3.Magic"
190 LOCATE 33,22:INPUT"1-3 ",C
200 LINE(X*10,Y*9)-(X*10+10,Y*9+9),0,B
210 ON C GOTO 230,360,440
220 GOTO 140
230 '|||■■■■■ MOVE ■■■■■|||
240 CALL Z:GOSUB 1300
250 LOCATE 33,22:INPUT"2-8 ",C
260 NX=X-(C=6)+(C=4):NY=Y-(C=2)+(C=8)
270 IF M(NX,NY)<>0 THEN 30
280 T=T-1:LOCATE 37,13:PRINT T;
290 M(X,Y)=0:GOSUB 1220
300 LINE(X*10,Y*9)-(X*10+10,Y*9+9),0,B
310 X=NX:Y=NY
320 MX(N)=X:MY(N)=Y
330 M(X,Y)=MS(N)
340 ON MS(N) GOSUB 1230,1240,1250
350 IF T=0 THEN 640 ELSE 30
360 '|||■■■■■ FIGHT ■■■■■|||
370 CALL Z:GOSUB 1300
380 LOCATE 33,22:INPUT"2-8 ",C
390 NX=X-(C=6)+(C=4):NY=Y-(C=2)+(C=8)
400 IF M(NX,NY)<5 THEN 30
410 T=T-1:LOCATE 37,13:PRINT T;
420 GOSUB 1370
430 IF T>0 THEN 30 ELSE 640
440 '|||■■■■■ MAGIC ■■■■■|||
450 IF M(X,Y)>2 THEN 30
460 CALL Z:GOSUB 1300
```

★A君：おれPC-88ユーザーなのに，「マーズ」買っちゃったよ〜。B君：それはマーズいよ。（東京都江戸川区・R間G郎14才）……【編：PC-88ユーザーがX1のプログラムを入力して問い合わせてきたこともありました。】

```
470 LOCATE 33,22:INPUT"2-8 ",C
480 NX=X-(C=6)+(C=4):NY=Y-(C=2)+(C=8)
490 IF M(NX,NY)=0 THEN 30
500 T=T-1:LOCATE 37,13:PRINT T;
510 U=1
520 IF (NX=MX(U))*(NY=MY(U)) THEN LOCATE 33,9:COLOR 4:PRINT M$(MS(U)):LOCATE 33,
10:COLOR 6:PRINT"          ":LOCATE 33,10:FOR I=1 TO ML(U):PRINT"■";:NEXT:ELSE U=U+
1:GOTO 520
530 IF M(X,Y)=2 THEN 570
540 PLAY"S0M0O4L2D","S0M0O5L16P16C+C+C+P16O4BBB","S0M0O5L8P8EP8D","S0M0O5P8P16L1
6AP8P16G"
550 ML(U)=MM(MS(U)):FOR I=1 TO ML(U):LOCATE 32+I,10:PRINT"■";:NEXT
560 GOTO 630
570 RX=RND*22+2:RY=RND*18+2
580 FOR I=650 TO 1000:SOUND=(1,0):SOUND=(0,I):NEXT:SOUND=(1,15)
590 M(NX,NY)=0:X=NX:Y=NY:GOSUB 1220
600 IF M(RX,RY)=0 THEN 610
605 IF MS(U)=4 THEN 1660 ELSE MS(U)=0:GOTO 630
610 X=RX:Y=RY:ON MS(U) GOSUB 1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290
620 MX(U)=X:MY(U)=Y:M(X,Y)=MS(U)
630 IF T=0 THEN 640 ELSE 30
640 '|||||■■ EN MOVE ■■■■■■||
650 FOR J=1 TO LV:FOR N=11 TO TK
660 LOCATE 33,6:COLOR 4:PRINT M$(MS(N)):LOCATE 33,7:COLOR 6:PRINT"          ":LOCAT
E 33,7:FOR I=1 TO ML(N):PRINT"■";:NEXT
670 IF MS(N)=0 THEN 750
680 NX=MX(N):NY=MY(N)
690 R=RND*1:IF R=0 THEN 710
700 R=RND*5-1:R=SGN(R)*SGN(MX(5)-MX(N)):NX=NX+R:GOTO 720
710 R=RND*5-1:R=SGN(R)*SGN(MY(5)-MY(N)):NY=NY+R
720 IF (NX>25)+(NX<0)+(NY>21)+(NY<0) THEN 750
730 X=MX(N):Y=MY(N):IF M(NX,NY)=0 THEN GOSUB 1220:M(X,Y)=0:MX(N)=NX:MY(N)=NY:X=N
X:Y=NY:ON MS(N)-4 GOSUB 1270,1280:M(X,Y)=MS(N)
740 IF (M(NX,NY)>0)*(M(NX,NY)<5) THEN GOSUB 1370
750 NEXT N,J
760 IF (RND*1<.6)+(TK=40) THEN 810
770 X=RND*1:Y=RND*1:X=X*20+RND*4+1:Y=Y*16+RND*4+1
780 IF M(X,Y)<>0 THEN 810
790 TK=TK+1:R=RND*1:MS(TK)=R+5:M(X,Y)=MS(TK):MX(TK)=X:MY(TK)=Y:ML(TK)=MM(MS(TK))
800 IF MS(TK)=5 THEN GOSUB 1270 ELSE GOSUB 1280
810 T=5:LOCATE 37,13:PRINT T;:GOTO 30
820 '|||||■■ CHARACTER ■■■■■■||
830 PLAY"S0M0T120","S0M0T120","V15"
840 CLEAR,&HDFFF:WIDTH 40:SCREEN 2
850 DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME/3)
860 DIM A(21),B(21),C(21),D(21),E(21),F(21),G(21),M(26,22),MX(40),MY(40),MS(40),
ML(40):TK=23:Y1=10:Y2=7:GO=0
870 FOR I=0 TO 21:READ D$:A(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
880 FOR I=0 TO 21:READ D$:B(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
890 FOR I=0 TO 21:READ D$:C(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
900 FOR I=0 TO 21:READ D$:D(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
910 FOR I=0 TO 21:READ D$:E(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
920 FOR I=0 TO 21:READ D$:F(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
930 FOR I=0 TO 21:READ D$:G(I)=VAL("&H"+D$):NEXT
940 COLOR=(1,1,5):COLOR=(2,1,0):COLOR=(3,1,3):COLOR=(4,4,6):COLOR=(5,2,7)
950 DATA 24,8,2222,7777,2270,7777,2077,7727,7777,7720,700,2077,6070,7760,7720,70
0,2070,7727,7777,2720,7777,2022
960 DATA 24,8,2222,3333,2230,3333,2033,3323,3333,3320,300,2033,6030,3360,3320,30
0,2030,3323,3333,2320,3333,2022
970 DATA 24,8,2272,2272,7770,7222,7027,7177,7771,2770,7171,2077,21,100,2120,1111
,2011,1122,1211,2220,1121,2022
980 DATA 24,8,2222,2222,2222,4444,2242,4424,7444,4422,4444,4247,4444,4444,4442,4
444,4244,4424,4444,2222,2222,2222
990 DATA 24,8,7722,7277,2720,7777,2077,7027,7770,7720,7000,7007,77,770,2770,7777
,2077,7722,7277,2220,7272,2072
1000 DATA 24,8,2622,2266,2120,1666,2061,1121,1111,2620,6565,2066,5526,5655,6620,
5050,6056,5566,5655,2660,5525,2026
1010 DATA 24,8,2232,2232,2332,3323,2223,3323,3333,2322,3363,2263,6623,6336,2322,
3333,2233,3622,3266,2222,3323,2222
1020 '|||||■■ MACHINE LANGUAGE ■■■■■■||
1030 FOR I=0 TO 5
1040 READ Z$:POKE &HE000+I,VAL("&H"+Z$):NEXT
1050 DATA 0E,0B,CD,05,00,C9
1060 '|||||■■ SCREEN ■■■■■■||
1070 CLS:COLOR 7:LOCATE 9,10:INPUT"LEVEL (1,2,3) ";LV:CL=LV-(LV=3):COLOR=(2,CL,0
)
1080 Z=&HE000:T=5:NN=90:CLS
1090 FOR Y=0 TO 21:FOR X=0 TO 25
1100 M(X,Y)=0:NEXT X,Y
1110 FOR I=1 TO 7:READ M$(I),MM(I),MK(I):NEXT
1120 DATA "ｼﾛﾏﾄﾞｳｼ",3,4,"ｸﾛﾏﾄﾞｳｼ",5,3,"  ｾﾝｼ  ",7,2,"ﾌﾟﾘﾝｾｽ ",1,9," ｽﾗｲﾑ  ",3,4,
" ｽｹﾙﾄﾝ ",5,3," ﾃﾞﾋﾞﾙ ",7,2
1130 FOR I=1 TO 22
1140 READ MX(I),MY(I),MS(I):ML(I)=MM(MS(I)):M(MX(I),MY(I))=MS(I):NEXT
1150 DATA 0,0,7,25,0,7,0,21,7,25,21,7,12,11,4,12,10,3,13,10,2,13,11,2,11,12,1,12
,12,3,1,0,6,0,1,5,24,0,5,25,1,6,0,20,5,1,21,6,25,20,6,24,21,5,0,11,5,25,11,5,12,
0,6,12,21,6
1160 FOR Y=0 TO 21:FOR X=0 TO 25
1170 ON M(X,Y)+1 GOSUB 1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290
1180 NEXT X,Y
1190 X=12:Y=12
1200 LOCATE 33,13:PRINT"Time";T
1210 GOTO 20
1220 LINE(X*10+1,Y*9+1)-(X*10+9,Y*9+8),2,BF:RETURN
1230 PUT@(X*10+1,Y*9+1),A,PSET:RETURN
1240 PUT@(X*10+1,Y*9+1),B,PSET:RETURN
1250 PUT@(X*10+1,Y*9+1),C,PSET:RETURN
1260 PUT@(X*10+1,Y*9+1),F,PSET:RETURN
1270 PUT@(X*10+1,Y*9+1),D,PSET:RETURN
1280 PUT@(X*10+1,Y*9+1),E,PSET:RETURN
1290 PUT@(X*10+1,Y*9+1),G,PSET:RETURN
1300 LINE(264,128)-(312,168),0,BF
1310 COLOR 5:LOCATE 36,16:PRINT"8"
1320 LINE(292,136)-(292,159),1
1330 LOCATE 34,18:PRINT"4——6"
1340 LOCATE 36,20:PRINT"2"
1350 RETURN
1360 '|||||■■ FIGHT SUB ■■■■■■||
1370 PLAY"S0M3O3L8CO2BGA","S0M3O1L8AGEA"
1380 U=1:SS=1
1390 IF (NX=MX(U))*(NY=MY(U)) THEN LOCATE 33,9:COLOR 4:PRINT M$(MS(U)):LOCATE 33
,10:COLOR 6:PRINT"          ":LOCATE 33,10:FOR I=1 TO ML(U):PRINT"■";:NEXT:UU=U ELS
E U=U+1:GOTO 1390
1400 F1=RND*MK(MS(N))
1410 COLOR 5:LOCATE 33,1:PRINT M$(MS(N));:LOCATE 33,2:PRINT"ﾉ ｺｳｹﾞｷ"
1420 FOR I=0 TO 400:SOUND=(1,0):SOUND=(0,I):NEXT:SOUND=(1,15)
1430 IF F1>1 THEN 1530
1440 COLOR=(2,7,7):NOISE"S0M3L4N23","S0M3L4N24":COLOR=(2,CL,0)
1450 LOCATE 33,2:PRINT"HIT  !!"
1460 FOR I=1 TO 1800:NEXT
1470 ML(U)=ML(U)-1:LOCATE 33+ML(U),Y1:PRINT" ";
1480 IF ML(U)>0 THEN 1560
1490 GO=GO-(MS(U)=7)-(MS(U)=4)*9:MS(U)=0
1500 IF GO=4 THEN RETURN 1580 ELSE IF GO>8 THEN RETURN 1660
1510 IF UU=U THEN X=NX:Y=NY ELSE SWAP N,U:SWAP Y1,Y2
1520 NOISE"S5M1L10N18":M(X,Y)=0:GOSUB 1220:SS=9:GOTO 1560
1530 NOISE"S0M0L8N20"
1540 LOCATE 33,2:PRINT"MISS !!"
1550 FOR I=1 TO 1800:NEXT
1560 SS=SS+1:IF SS=10 THEN RETURN
1570 SWAP N,U:SWAP Y1,Y2:GOTO 1400
1580 '|||||■■ ENDING ■■■■■■||
1590 A$="O5CO4BO5CO4G"
1600 CLS:PAINT(0,0),5:FOR I=170 TO 250 STEP 11:CIRCLE(30,200),I,7,,,.8:NEXT
1610 FOR I=1 TO 7:PAINT(192+I*11,199),I,7:COLOR=(I,I):NEXT
1615 LOCATE 1,16:PRINT"CONGRATURATION !!"
1620 PLAY"S0M7O3L8GO4CEL4CL8EDCO3L4BO4L8DO3L4AL8ECO2AO4L4CP8O3BP8P4BP8AP8","S0M9
O1L2CFGAFGEA","S0M6P1P1L4O3AP8GP8P4GP8EP8"
1630 PLAY"ZO4L8CO3FCBFO2BO4CO3FCGCCO4CO3FBFO4CO3ECGECO4CO3ECGCO2GO4CO3EBE","ZO1L
1DDCC","ZV11L8"+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$
1640 PLAY"O4CO3FCBFO2BO4CO3FCGCCO4CO3FBFL4O4CP8O3BP8P4BP8O4CP8DL2O3G","DDGEC",A$
+A$+A$+A$+"O3L4EP8DP8P4G+P8G+P8G+L2E"
1650 END
1660 '|||||■■ GAME OVER ■■■■■■||
1670 CLS:LOCATE 12,1:PRINT"G A M E  O V E R"
1680 LINE(140,25)-(180,190),7,BF:LINE(100,60)-(220,90),7,BF
1690 PLAY"ZS0M0t7614o2eg+ao1a02DF+GO1G","ZS0M5T76L8O4GBO5EDDCO4BO5CO4F+AO5DCCO4B
AB"
1700 PLAY"O2CEFO1FF+O2F+O1BO2B","O4EGO5CO4BBAG+ABO5CO4BB-BO5AGG-"
1710 PLAY"L4ELSEL16G+AL4BO1BL2EO2EFE","BAG+F+EO4BABG+F+EO3BO4F+ED+O3BABABL4G+"
1720 END
```



★最近，学校の図書室にベーマガが入った。このハガキが載ったら僕は有名人だ。(滋賀県草津市・はぐれゾンビZOE18才)……【影：こういう学校は，ベーマガ推せん優良校に認定してあげたい。一同：パチパチパチ。】

単純なゲームだけど燃えるゾ!!

GOKIVADER

ゴキベーダー

末冨 悟

ストーリー

西暦6001年，平和で高度な発展を遂げていた人類に，危機が迫ってきた。宇宙からきた巨大なゴキブリの大群が，地球を侵略しようとしていたのだった。地球防衛軍のコンピパ隊は，ただちに最新兵器"GOKISTOPPER"を作りだした。しかし，その操作は困難で，設計者のあなたしか扱えない。地球の平和は，あなたの腕にかかっている。では，健闘を祈る。

ゲームのやりかた

PC-6001のモード(1～4)で，ページは2にしてプログラムを入力してください。

マシン語を少し使っているので，その部分は注意してください。

プログラムを実行させると，すぐにスタートします（タイトルやデモなどはない)。そして，ファンクション・キーの[F1]～[F5]までを使って，画面の下のほうにあるストッパーを動かします。上からゴキブリがやってくるので，ストッパーで防いでください。もちろん，はずれるとゲーム・オーバーです。

改造について

このゲームは，慣れてくると簡単なので，

130 IF GN>4 THEN G4=G3:G3=G2:G2=INT(RND(1)×5)+1:GN=1
140 LOCATE G2×6−5,4:PRINT G$(GN);:GN=GN+1

とすると，ゴキブリが1匹ぶん下からでてきてむずかしくなります（さらにもう1度さげられる)。

逆にむずかしいという場合は，

120 FOR I=0 TO 10:NEXT:EXEC &HDA00

とするとゆっくりになります（～10の値は適当で)。

《第1表》変数表

G$(1～4)…	ゴキブリのキャラクター
H$…………	やられたゴキブリのキャラクター
G1～G4…	各ゴキブリの位置
GN…………	1行目に描くキャラクターの番号
PX…………	ストッパーの位置
SC…………	やっつけたゴキブリの数

CHECKER FLAG

影：うひゃひゃ!!これはおもしろい!!200匹の壁を破ったゾ!!
編：私も影さんには負けないゾ!!
Dr.D：シンプルでリストも短い!! わしが求めていたのはこんなゲームじゃ!!

▲《写真1》こうやって，ゴキブリをやっつけろ!! キミは200匹を越えられるか？

GOKIVADERのプログラム・リスト

```
100 CLEAR 100,&HD9FF:GOTO 350
110 REM========= ご゛きぶ゛り =========
120 EXEC&HDA00
130 IF GN>4 THEN G4=G3:G3=G2:G2=G1:G1=INT(RND(1)*5)+1:GN=1
140 LOCATE G1*6-5,0:PRINT G$(GN);:GN=GN+1
150 REM========= ストッハ゜- =========
160 I$=INKEY$:IF I$<"a" OR I$>"e" THEN 200
170 LOCATE PX*6-5,15:PRINT "     ";:PX=ASC(I$)-96
180 LOCATE PX*6-5,15:PRINT "┴┴┴┴┴";
190 REM========= あたりはんてい ========
200 IF GN<>4 OR G4=0 THEN 120
210 IF G4<>PX THEN 250
220 LOCATE G4*6-5,11:PRINT H$;:SC=SC+1
230 SOUND1,5:SOUND0,100:SOUND12,5:SOUND8,16:SOUND13,4:GOTO 120
240 REM========= ミス =============
250 LINE(G4*48-40,132)-STEP(32,36),3,BF
260 SOUND1,2:SOUND0,0:SOUND12,2:SOUND11,0:SOUND13,12:SOUND8,16
270 FORI=1TO300:NEXT:SOUND8,0
280 LOCATE 0,0:PRINT "======= あなたは、";SC;"ひきやっつけました。 =======";
290 LOCATE 0,1:PRINT "======= もういちと゛しますか?(y/n) =======";
300 I$=INKEY$:IF I$="y" THEN370
310 IF I$<>"n" THEN 300
320 KEY 1,"COLOR ":KEY 2,"CLOAD"+CHR$(34):KEY 3,"GOTO "
330 KEY 4,"LIST ":KEY 5,"RUN"+CHR$(13):END
340 REM========= しょきせってい ========
350 RESTORE:FORI=&HDA00TO&HDA15:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
360 DIM G$(4):FORI=1TO5:KEY I,CHR$(96+I):NEXT
370 G$(4)="└┌─┐┘":G1=0:G2=0
380 G$(3)="└│││┘":G3=0:G4=0
390 G$(2)="┌├┼┤┐":GN=5:PX=3
400 G$(1)=" └─┘ ":SC=0
410 H$=CHR$(29):H$=H$+H$+H$+H$+CHR$(31)
420 H$=". . ."+H$+" . . "+H$+". . ."+H$+" . . "
430 SCREEN1,2,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
440 LOCATE13,15:PRINT"┴┴┴┴┴";
450 SOUND 8,8:SOUND 1,3:SOUND 0,255
460 LOCATE12,2:PRINT"READY?";:FORI=1TO300:NEXT:SOUND1,0
470 FORI=0TO15:EXEC&HDA00:SOUND0,(15-I)*15:NEXT:GOTO 120
480 REM========= DATA ==========
490 DATA 01,c0,01,11,df,e3,21,bf,e3,ed,b8
500 DATA 21,00,e2,06,20,36,20,23,10,fb,c9
```

★P6ユーザー必見!!LFOのかけかた。扇風機をスピーカの近くで回すだけ。風力によって周波数が変わる。一度試してみては？（千葉県市川市・田島直人14才)……【影：真冬でも扇風機を回さなければならないの？】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

2人用のクリスタル捜しゲーム

FIVE CRYSTAL
（ファイブ クリスタル）



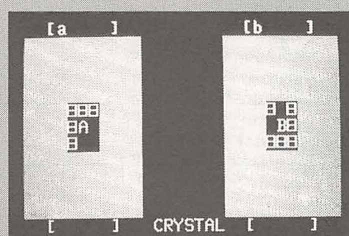
高野　幸寿

最初に

近頃，巷(ちまた)では2人用ゲームが大流行。そんでもって，我が愛機P6にもと思い，作ったのが2人用迷路ゲーム『FIVE　CRYSTAL』です。

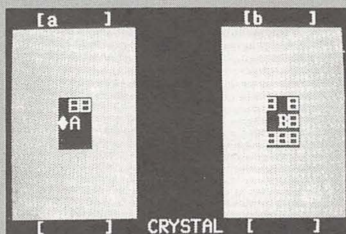
遊びかた

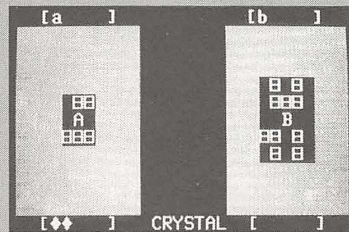
RUNすると乱れ迷路を作成します。画面が1人目の名前，2人目の名前を聞いてきますので入力してください。するとゲーム画面が描かれます。左が1プレイヤーの操作するA，右が2プレイヤーが操作するBです。AとBは自分を中心とした3×3の視界をもっています。このAとBをAはカーソル，Bはジョイスティック1で操って30×40のMAP内にある10個のクリスタル(◆)のうち5個を集めて，ゴール(G)へと先に行ったものが勝ちになります。迷路内にはクリスタル・ゴールドの他にマップ(M)とワープゾーンがあります。マップは取ると一つ視界が広くなります。ワープゾーンは見えなくてそこに行くとどこかにワープさせられてしまいます。マップとワープゾーンがなかなか勝負を白熱させます。またAとBは同一マップ上を動いているので他人の視界もよく見ているとクリスタルも捜しやすくなるでしょう？



▲《写真1》ゲーム・スタート！左が1P，右が2Pだ

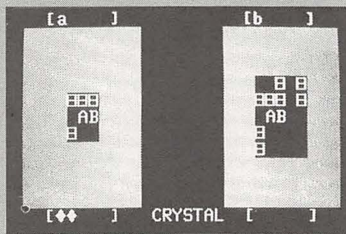
▼《写真2》こうやってクリスタルを取っていく





▲《写真3》2PがMを取った。見える範囲が広がった

▼《写真4》同一マップだからABがぶつかることもある



最後に

今回はすべてノーマル・キャラでテキスト画面のゲームを作ってみました。プログラムについての流れはREM文を参考にしてください。変数は変数表をつけておきます。

言い忘れましたけれど，AもBも8方向移動でき5個クリスタルを取ったあとクリスタルを取ろうとしたり，5個集めずにゴールに行くということはできません。それと名前を入力しないとP6にかってに決められてしまいます。

P.S.

僕も一応高3なんでプログラム開発ができなくなるのがちょっと悲しいな……。

今まで僕を応援してくれた秩高無線部の諸君とその他もろもろの人々に合掌!!

《第1表》変数表

A, B, C, I, J, L, PS, A$, C$	…汎用
F, CN, DX, DY, X, Y, E2	…迷路作成
A1, A2, DA, SY( )	…表示用
CL( )	…A, Bのクリスタルの数
MP( )	…A, Bのマップを取った数
X( ), Y( )	…A, BのXY座標
GF( )	…A, Bの移動用CHECK
DX( ), DY( )	…STICK用

★今，このハガキを甲州街道のド真ん中で書いてまぁーす。あっ車が！ドチャ～ン！ガクッ！(東京都狛江市・XYZ15才)……【影：あれほど，中央分離帯を散歩しちゃだめだって言ったじゃない!!編：そんなバカな！】

FIVE CRYSTALのプログラム・リスト

```
10 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 REM ◆◆     Five Crystal     ◆◆
30 REM ◆◆                      ◆◆
40 REM ◆◆  PC-6001 16KB Page2  ◆◆
50 REM ◆◆                      ◆◆
60 REM ◆◆  Program By YukiJU.  ◆◆
70 REM ◆◆                      ◆◆
80 REM ◆◆   MCMLXXXVIII 7.15   ◆◆
90 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
100 CLEAR300,&HD9FF:PLAY"v14t255l64","v14t255l64":DIMGF(131)
110 TI$="FIVE CRYSTAL":CLS:PRINT:PRINT:PRINT
120 PRINTSPC(10);TI$:LOCATE3,13:PRINT"がめんがきえます。 40びょうほどおまちください。"
130 GF(7)=1:GF(77)=2:GF(131)=3:GF(71)=4:GF(32)=5
140 E2=&HE300:DA=&HDA00:D=0:A1(0)=DA+2:A2(0)=DA+1
150 A1(1)=DA+34:A2(1)=DA+33:P$(0)="e":P$(1)="g"
160 A=33:FORI=0TO3:SY(I)=A:A=A+33:NEXT
170 FORI=1TO8:READDX(I),DY(I):NEXT
180 GOSUB930:OUT&H93,2:GOSUB650:OUT&H93,3
190 X(0)=1:Y(0)=32:X(1)=29:Y(1)=1248
200 SCREEN1,1,1:CLS:FORI=0TO1:PRINT"PLAYER";I+1;" [";CHR$(I+65);"]";
210 A$="ななしの"+CHR$(I+65)
220 INPUTA$:NA$(I)=LEFT$(A$+"     ",5):NEXT
230 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR1,0,1:CLS
240 LINE(8,16)-(92,136),4,BF:LINE(162,16)-(244,136),4,BF
250 LINE(40,60)-(56,84),1,BF:LINE(194,60)-(210,84),1,BF
260 LOCATE3,0:PRINT "[";NA$(0);"]":LOCATE22,0:PRINT "[";NA$(1);"]"
270 LOCATE3,12:PRINT"[     ]  CRYSTAL  [     ]"
280 REM ●●● めいん るーぷ ●●●●●●●●●●
290 FORI=0TO1:S$="":S=STICK(I):IFSTHENS$=P$(I)
300 POKEE2+X(I)+Y(I),D
310 P=PEEK(E2+X(I)+DX(S)+Y(I)+DY(S))
320 ONGF(P)GOSUB380,400,480,520,610
330 X(I)=X(I)+DX(S):Y(I)=Y(I)+DY(S):A=X(I)+Y(I)-SY(MP(I))
340 POKEE2+X(I)+Y(I),65+I
350 A1=INT(A/256):A2=A-A1*256
360 POKEA1(I),A1+&HE3:POKEA2(I),A2
370 EXECDA:PLAY"o6v12"+S$:NEXT:GOTO290
380 S=0:S$="o4"+S$:RETURN
390 REM ●●● M げっと さぶ ●●●●●●●●
400 MP(I)=MP(I)+1:IFMP(I)=4THENMP(I)=3
410 A$="o6fedc":PLAY"v15"+A$+"v10"+A$+"v5"+A$
420 POKEDA+4+I*32,&HA5-MP(I)*33+I*19
430 POKEDA+7+I*32,MP(I)*2+3:POKEDA+10+I*32,MP(I)*2+3
440 POKEDA+15+I*32,29-MP(I)*2
450 A=154*I:B=MP(I):LINE(40+A-B*8,60-B*12)-(56+A+B*8,84+B*12),1,BF
460 RETURN
470 REM ●●● ◆ げっと さぶ ●●●●●●●●
480 IFCL(I)=5THENS=0:S$="o4"+S$:RETURN
490 CL(I)=CL(I)+1:A$="o7geo6ge":PLAY"v15"+A$+"v10"+A$+"v5"+A$
500 LOCATE3+I*19+CL(I),12:PRINT"◆":RETURN
510 REM ●●● ごーる いん さぶ ●●●●●●●
520 IFCL(I)<5THENS=0:S$="o4"+S$:RETURN
530 A$="t255l64o7cedfegfagb"
540 FORJ=15TO1STEP-2:PLAY"v=j;"+A$:NEXT
550 IFPEEK(&HFD1B)=1GOTO550
560 LOCATE5,14:PRINT"CONGRATUATION! ";CHR$(34);NA$(I);CHR$(34);
570 FORI=15TO1STEP-1:PLAY"o5v=i;ec","o5v=i;ge":NEXTI
580 IFSTRIG(0)=0GOTO580
590 RUN
600 REM ●●● とらっぷ さぶ ●●●●●●●●●●
610 A$="o3go4co3c":FORJ=15TO1STEP-3:PLAY"v=j;"+A$:NEXT
620 POKEE2+X(I)+DX(S)+Y(I)+DY(S),D
630 GOSUB900:X(I)=X:Y(I)=Y:S=0:RETURN
640 REM ●●● めいろ さくせい さぶ ●●●●●●
650 SCREEN3,2,2:COLOR1,0,1:CLS
660 FORI=0TO255STEP8:LINE(I+4,5)-(I+4,51),2
670 LINE(I+6,5)-(I+6,51),4:NEXT
680 LINE(8,9)-(238,47),1,BF
690 FORI=1TO12:POKE&HE2C8+I,ASC(MID$(TI$,I,1)):NEXT
700 FORL=0TO1
710 FORI=1TO6+L*7:PLAY"o7c"
720 X=INT(RND(1)*14)*2+2:Y=INT(RND(1)*18)*64+64:IFLGOTO780
730 F=INT(RND(1)*4):ONFGOTO750,760,770
740 X=0:GOTO780
750 X=30:GOTO780
760 Y=0:GOTO780
770 Y=1280
780 POKEE2+X+Y,7:F=INT(RND(1)*4):CN=0
790 DX=(F=0)-(F=1):DY=((F=2)-(F=3))*32
800 IFPEEK(E2+X+DX*2+Y+DY*2)<>DTHEN880
810 FORJ=0TO1:X=X+DX:Y=Y+DY:POKEE2+X+Y,7:NEXT:GOTO780
820 NEXT:NEXT
830 POKE&HE321,0:POKE&HE7FD,0
840 FORI=1TO4:GOSUB900:POKEE2+X+Y,77:NEXT
850 FORI=1TO10:GOSUB900:POKEE2+X+Y,131:NEXT
860 FORI=1TO7:GOSUB900:POKEE2+X+Y,32:NEXT
870 GOSUB900:POKEE2+X+Y,71:RETURN
880 CN=CN+1:IFCN=3THEN820
890 F=F+1+(F=3)*4:GOTO790
900 X=INT(RND(1)*29)+1:Y=INT(RND(1)*39)*32+32:IFPEEK(E2+X+Y)<>DTHEN900
910 RETURN
920 REM ●●● ましんご でいた かきこみ ●●●
930 LN=1000:FORI=&HDA00TO&HDA3FSTEP8
940 S=0:FORJ=0TO7:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI+J,A:S=S+A:NEXT
950 READC$:C=VAL("&H"+C$)
960 IFC<>S-256*INT(S/256)THENCLS:PRINTCHR$(7);"?DA Error in";LN:END
970 LN=LN+10:NEXT:RETURN
980 REM ●●● ましんご そのた でいた ●●●●
990 DATA 0,-32,1,-32,1,0,1,32,0,32,-1,32,-1,0,-1,-32
1000 DATA 21,00,E2,11,A5,C2,06,03,84
1010 DATA C5,01,03,00,ED,B0,01,1D,84
1020 DATA 00,09,00,00,00,E5,EB,09,E2
1030 DATA EB,E1,C1,10,EB,00,00,00,88
1040 DATA 21,00,E2,11,B8,C2,06,03,97
1050 DATA C5,01,03,00,ED,B0,01,1D,84
1060 DATA 00,09,00,00,00,E5,EB,09,E2
1070 DATA EB,E1,C1,10,EB,C9,00,00,51
1080 REM おつかれさまでした.....
```

PC-6001/mkII

★友人Kは英語で赤点を取ったとき,「日本人は,日本語ができればいいんだ!!」と言っていたが,国語のテストも赤点だった。(栃木県安蘇郡・**ポンキャ16才**)……**【影:もしや,数学,物理,生物,地理,古典までも…。】**

PC-6001mk II/6601/SR(モード5, ページ1)用

オリンピックの感動をあなたに

五輪(ごりん)ピック



まき・ろうえる

――さいしょに

五輪の色を合わせましょうねぇ。

――ぷれいげえむ

RUNして完成図が表示され，スペース・キーでスタートです。

左上の円から右回りに変化点が動きはじめます。それが通ると点の色が黒→緑→赤→青→黄，そしてまた黒と変化していきます。

→で右回りになり←で左回りになります。また，円と円が交差しているところでカーソル・キーを押すともう一方の円に移り，回っていきます。

スペース・キーを押すと色は変わりません。

点が動くたびにカウントが1増し，スペース・キーを押しているとカウントが2増しになります。

そしてすべての点の色を合わせるとゲーム終了…おめでとう！

――ぷろぐらむ

スピードを速めるたびに，配列変数の嵐です。論理式は遅くなるときもありますがすっきりしたプログラムのためには必要不可欠です。

REMは省略できます。

テクニックなどありませんが，スピードで迷ったときはfor～nextで時間を計ったりして速いほうを選んでいます。たとえば40行の＊.5は÷2よりも速いですよ，やっぱり。

――おしまいに

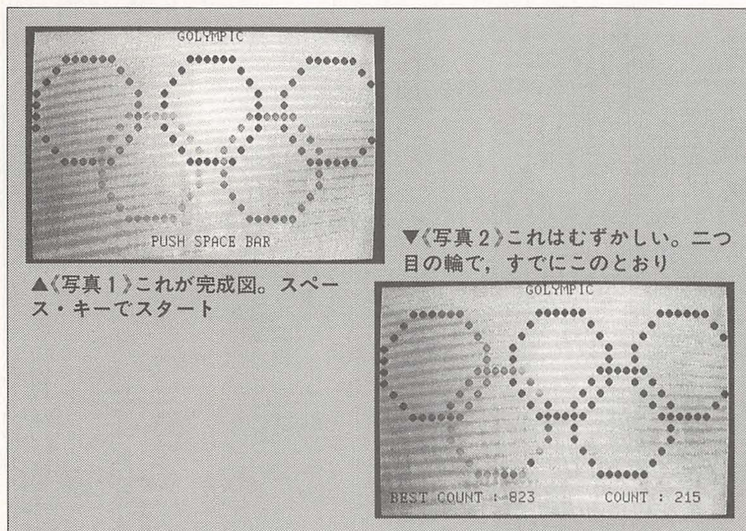
むずかしいと思いますがゲーム・オーバーにはなかなかなれませんのであしからず…。

オリンピックを応援しましょうね。…名古屋オリンピックはいつになるんでしょうか？

じゃ，また，そゆことで!!

《第1表》変数表

CC( )	カラーデータ
C( )	輪のカラーNo.データ
D( )	輪の完成カラーNo.データ
E( )	移動の際の輪No.データ
F( )	移動の際の点No.データ
X( )	点X座標
Y( )	点Y座標
V( )	点X座標増分
W( )	点Y座標増分
E	輪No.
F	点No.
S	STICK関数
T	回転方向
U	輪No.の退避
Q	合っている点の数
C	カウント
BC	ベスト・カウント
X$	X( )の予備
A$	プレイデータ
B$	プレイデータ
C$	プレイデータ
A	READ DATA
B	READ DATA
D	READ DATA
I	ループ
J	ループ



▲《写真1》これが完成図。スペース・キーでスタート

▼《写真2》これはむずかしい。二つ目の輪で，すでにこのとおり

CHECKER FLAG

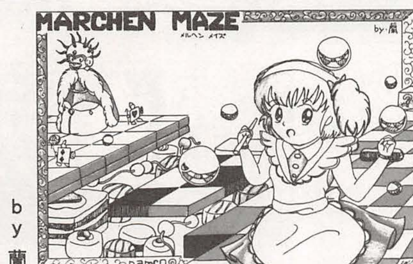
編：あの感動のソウル・オリンピックを記念して作ったそうですよ。

影：でも，このゲームはむずかしいですよ。

Dr.D：ゲームのアイデアはなかなかじゃが，あまりに単調すぎるのですぐにあきてしまう。もう少し面ごとにメリハリを付ければいいだろう。

★ぼくの友達のKくんが笑いながら歩いていたら，知らないおじさんに「なめんなよ！」と言われ，なぐられてしまった。かわいそー！(高知県幡多郡・大谷周三15才)……【影：熱血高校ドッジボール部のやりすぎでは？】

```
0 REM ***********************************
1 REM * ご゛りんぴ゜っく 1988,7,19 by まき・ろうえる *
2 REM ***********************************
10 GOTO 310
20 REM ***** ぷ゜れい ************************
30 COLORCC(C(E,F)),8:LOCATEX(F)+V(E),Y(F)+W(E):PRINT"●"
40 S=STICK(0):IFS=3ORS=7THENU=E(E,F):F=F(E,F):E=U:T=(5-S)*.5:PLAY"g"
50 F=F+T+(F+T=28)*28-(F+T=-1)*28
60 IFSTRIG(0)THENC=C+1:PLAY"b":GOTO90
70 Q=Q+(C(E,F)=D(E,F)):C(E,F)=C(E,F)+1+(C(E,F)=4)*5:Q=Q-(C(E,F)=D(E,F))
80 C(E(E,F),F(E,F))=C(E,F)
90 COLORCC(C(E,F)),6:LOCATEX(F)+V(E),Y(F)+W(E):PRINT"●":C=C+1
100 COLOR1,16:LOCATE32,18:PRINTC:PLAY"a"
110 IFQ=132THEN220
120 IFC=>999999THEN150
130 GOTO 30
140 REM ***** げ゛えむ おおば゛あ ***************
150 FORI=0TO3:PLAY"o3ffdffcffaffdffcffdddd":NEXT
160 FORI=0TO5:PLAY"o2bbbbbbbbb":NEXT
170 LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
180 LOCATE13,11:PRINT"Try Again(Y)?"
190 IFINKEY$="Y"ORINKEY$="y"THENCOLOR,7:CLS:COLOR,8:CLS:GOTO 400
200 GOTO 190
210 REM ***** ご゛りん が゛ で゛きた !!! ********
220 COLORCC(C(E,F)),8:LOCATEX(F)+V(E),Y(F)+W(E):PRINT"●"
230 A$="l8defgr8gr8a":B$="cdefgfga":C$="rccrcc"
240 PLAY"r1","r1","cccccccc":FORI=1TO3:PLAY A$,B$,C$:NEXT
250 PLAY"gffeffgagr8gg","defgdefgar8aa","r8cr8cr8cr8ccr8cc"
260 COLOR1:LOCATE12,17:PRINT"ご゛りん が゛ で゛きた !!!"
270 IFC=<BCTHENLOCATE18,18:PRINT"BEST!!":BC=C:PLAY"r","r","m12000c1"
280 LOCATE13,19:PRINT"Try Again(Y)?";
290 GOTO 190
300 REM ***** しょき せってい *****************
310 SCREEN1,1,1:COLOR1,8,1:CONSOLE0,20,0,0:CLS:SOUND7,247:BC=823
320 DIM X(27),Y(27),V(4),W(4),CC(4),C(4,27),D(4,27),E(4,27),F(4,27)
330 PLAY"s14m9000l1cccccccccccc"
340 FORI=0TO27:READX$,Y(I):X(I)=VAL("&H"+X$):NEXT
350 FORJ=0TO4:READCC(J):FORI=0TO27:D(J,I)=J:E(J,I)=J:F(J,I)=I:NEXT:NEXT
360 FORI=1TO8:READA,B,C:D(A,B)=C:NEXT
370 FORI=1TO16:READA,B,C,D:E(A,B)=C:F(A,B)=D:NEXT
380 FORJ=0TO4:READV(J),W(J):FORI=0TO27
390 LOCATEX(I)+V(J),Y(I)+W(J):COLORCC(D(J,I)):PRINT"●";:NEXT:NEXT
400 COLOR1:LOCATE16,0:PRINT"GOLYMPIC"
410 LOCATE13,18:PRINT"PUSH SPACE BAR"
420 IFSTRIG(0)=0THEN420
430 REM ***** が゛めん ひょうじ゛ ***************
440 LOCATE13,18:PRINTSPC(14)
450 FORJ=0TO4:FORI=0TO27:LOCATEX(I)+V(J),Y(I)+W(J):PRINT"●";
460 C(J,I)=2:NEXT:NEXT
470 LOCATE1,18:PRINT"BEST COUNT :"BC:LOCATE25,18:PRINT"COUNT : 0"
480 SOUND7,220:PLAY"t255l64o5s0m1000","t255l8o6s0m1000","t255l8s0m1000"
490 Q=26:C=0:E=0:F=0:T=1:GOTO 30
500 REM ***** で゛えたあ **********************
510 REM *** ざ゛ひょう ***
520 DATA 4,0,5,0,6,0,7,0,8,0,9,1,A,2,B,3,B,4,B,5,B,6,A,7,9,8,8,9
530 DATA 7,9,6,9,5,9,4,9,3,9,2,8,1,7,0,6,0,5,0,4,0,3,1,2,2,1,3,0
540 REM *** からあ ***
550 DATA 13,12,1,11,10
560 REM *** こうさ ざ゛ひょう ***
570 DATA 0,14,1,1,0,0,1,8,2,2,14,3,2,22,1,3,0,2,3,8,4,4,22,3
580 DATA 0,9,1,0,0,14,1,23,1,0,0,9,1,3,2,22,1,8,2,17,1,23,0,14
590 DATA 2,9,3,0,2,14,3,23,2,17,1,8,2,22,1,3,3,0,2,9,3,3,4,22
600 DATA 3,8,4,17,3,23,2,14,4,17,3,8,4,22,3,3
610 REM *** ご゛りん ざ゛ひょう ***
620 DATA 0,2,7,7,14,2,21,7,28,2
621 REM ***  Animate KYOTO was opened is today･･･  ***
623 REM ***  Of course I went to animate KYOTO !!  ***
```



◀評…かわいい!!(つぐ美)

by 蘭



◀評…似てるもんなー(影)

by ヤスロヒン・ノサン

★この前,そば屋に入ったら店の割りばしを全部ポケットに入れている人がいました。その人はサングラスとマスクをしていました。(千葉県松戸市・**天派虎龍15才**)……【**編**:飲みにいくとジョッキを持って帰るあの人では?】

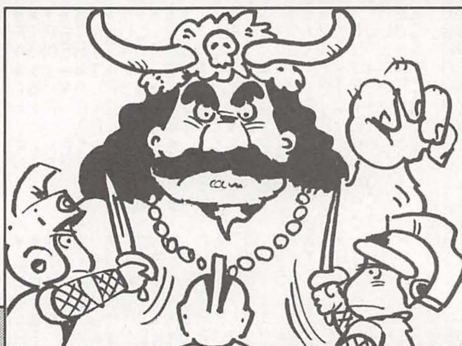
PC-6001 mkII

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

第4弾はパーティ制だ!!

GOLD LIZARD（ゴールド リザード）

—LIZZARD QUEST Ⅳ—



近藤　太郎

STORY

ついにダラーテがいると言われるカーオワイにやってきた。すると突然君の前に二つの人影が現れた。敵かと思い身がまえると，その人影が話しかけてきた。「待っていたゾ!!さあ，ダラーテを倒しに行こう!!」見ると2人の手にも，聖剣ジャスティスが握られている。彼らも，同じように戦ってきた同士なのだ!!さぁ！力を合わせて最後の敵，ダラーテを倒すのだ!!

目　的

ダラーテを倒し，ゴールドリザード像に鍵をかけ，平和を取りもどすことです。

LET'S PLAY

移動は，いつもと同じカーソル・キー。敵に会ったら，1で戦う，2で逃げる，3で薬草，そして4で呪文です。ここまでは以前と同じ，しかし，今回は，パーティ戦なのだだだだっっ!!(©川野俊充)

また，逃げるときも少し変わりました。いったんコマンドを入力して，そのターンに敵に攻撃されてから逃げるということもあります。いわゆる「ファイナルファンタジー」方式です。

敵を倒すと，敵にみあった分だけのGOLDとたましいが手に入ります。たましいを決められた数だけ集めて，スタート地点からまっすぐ上にあがったところのほら穴に入ると，レベルをあげることができます。また，ここではレベルをあげるためにはあとどれぐらいたましいが必要なのかも教えてくれます。

マップ上の回は宿屋です。GOLDを払えば体力を回復できます。また，ここでは，薬草を買うこともできます。

2人目と3人目は，それぞれちがう呪文を使うことができます。最初は一つも持っていませんが，レベルがあがるにつれ，使える種類も増えます（**第1表**）。

もし，3人とも死んでしまったら，コンティニューができます。しかし，HPは最大の⅓になりMPはやられたときのままです。

最後に

LIZARD QUESTはこれで終わりです。ぼくがここまでこれたのもベーマガのおかげです。リストはかなり長いですが，ぜひ打ち込んでみてください。

今，ブラバンの部長をやっていて，なかなか作る時間がないのですが，これからもRPGを作っていきたいと思います。

《第1表》呪文について

2人目	
リカハツ	H.Pが30P回復
バキー	敵全員にダメージを与える
カレクト	H.P.が全部回復
3人目	
ファイヤー	敵1人にダメージを与える
シール	敵の呪文を封じる
フラッシュ	敵全員にダメージを与える

◀《写真1》タイトル画面。今回でストーリーも完結!!

◀《写真3》宿屋に泊まって体力回復。薬草も買える

▶《写真2》スライムが2匹現れた。攻撃しかない!!

▶《写真4》邪教徒が現れた。こいつは強いゾ!!

★塾の英語のCR先生は，ブロック体と筆記体が混った変な文字を書き，しかも自分でも字とは認めていません。（神奈川県横浜市・もぐら・中村寺14才）……【影：Dr.はときどき象形文字を使うので困っている。編：ばかな？】

GOLD LIZARDのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:MA=13:MY=380:TX=10:TY=90:GØ=75:ÐIM NA$(3),ÐR(84),MP(3),IN(22),EH(5)
20 ÐIM LE(3),HP(3),SH(3),ST(3),EU(5),SE(22),RE(22),TE(22),WØ(22),HØ(22),ÐW(84)
30 ÐIM SM(3),CØ(3),U1(3),U2(3),JN$(10),ÐA(3),SU(3),HM(3):NS=3:RESTØRE 3030
40 FØR I=5 TØ 10:READA$:JN$(I)=A$:NEXT I:FØR I=1 TØ 3:LE(I)=1:SH(I)=24:HP(I)=24
50 ST(I)=I+3:ÐA(I)=4:SU(I)=1:NEXTI:CØNSØLE,,0:CLS:SCREEN2,2,2:CØNSØLE0,20,0,0
60 CØLØR16,1:CLS:PALET16,9:LØCATE9,9:PRINT"TARØ AND NAØTØ PRESENT":GØSUB90
70 PALET16,8:GØSUB100:PALET16,9:CLS:FØRI=1TØ3:KANJI(65+I,70),16,"GØLÐ LIZARÐ"
80 NEXTI:LØCATE12,9:PRINT"LIZARÐ QUEST IV":GØSUB 90:GØSUB2570:GØTØ 110
90 PALET16,8:GØSUB100:PALET16,16:FØRK=1TØ3:GØSUB100:NEXTK:RETURN
100 RESTØRE:FØRI=1TØ100:NEXTI:RETURN
110 SCREEN1,1,1:CØNSØLE,,0,0:FØRI=1TØ3:PRINT I"にんめのなまえをいれてくだ゛さい";:INPUT NA$(I)
120 NEXTI:ØUT&H93,2:TALK"F41":SCREEN2,2,2:CLS:GØSUB2610:GET@(1,0)-(10,9),SE
130 GØSUB2610:GET@(1,0)-(10,9),RE:GØSUB2610:GET@(1,0)-(10,9),TE:GØSUB 2610
140 GET@(1,0)-(10,9),WØ:CØLØR ,9:CLS:GET@(11,0)-(20,9),HØ:FØR Y=1 TØ2
150 FØRX=1TØ2:PUT@(X*10,Y*10),WØ,PSET:PUT@(X*10+20,Y*10),RE,PSET:NEXTX,Y
160 GET@(10,10)-(29,29),ÐW:GET@(30,10)-(49,29),ÐR
170 FØR Y=0 TØ 199 STEP 20:FØR X=0 TØ 319 STEP 20:PUT@(X,Y),ÐR,PSET:NEXT X,Y
180 FØR Y=10TØ 100 STEP 20:FØR X=10TØ 100 STEP 20:PUT@(X,Y),ÐW,PSET:NEXT X,Y
190 LINE(120,100)-(219,109),9,BF:LINE(120,10)-(219,89),9,BF
200 LINE(230,10)-(309,109),9,BF:FØRI=1TØ3:LØCATE29,I+ZA:PRINTNA$(I)
210 LØCATE29,I+ZA+1:PRINT"1 :24 :0":ZA=ZA+1:NEXTI:LINE(230,69)-(309,69),11
220 LØCATE29,7:PRINT "GØLÐ:"GØ:LØCATE29,8:PRINT "たましい:"TA
230 LØCATE29,9:PRINT "やくそう:"YA:LØCATE29,10:PRINT"かぎ゛ :"KE
240 CØLØR 10:LØCATE17,9:PRINT "1 2 3 4 5":CØLØR 16:PUT@(TX,TY),SE,PSET
250 LINE(10,100)-(19,109),3,BF:CIRCLE(15,105),2,14:PAINT(15,105),14,14
260 GET@(10,100)-(19,109),IN:CØNSØLE12,7:CLS:ØUT&H93,3
270 ST=STICK(0):EXEC&H1058:PUT@(TX,TY),SE,PSET:IF ST=0 THEN 270
280 PUT@(TX,TY),WØ,PSET:ØN ST GØTØ 290,290,300,300,310,310,320,320
290 S1=TY:S2=MY:S3=1 :GØSUB 340:GØSUB 570:TY=S1:MY=S2:GØTØ 330
300 S1=TX:S2=MX:S3=-4:GØSUB 360:GØSUB 560:TX=S1:MX=S2:GØTØ 330
310 S1=TY:S2=MY:S3=-1:GØSUB 360:GØSUB 570:TY=S1:MY=S2:GØTØ 330
320 S1=TX:S2=MX:S3=4 :GØSUB 340:GØSUB 560:TX=S1:MX=S2:GØTØ 330
330 GØSUB990:GØSUB 1980:GØSUB 580:GØTØ 270
340 S1=S1-10:S2=S2-10:IF S2<=0 THEN S2=0:S1=10:RETURN
350 IF S1<10 THEN S1=100:MA=MA+S3:GØSUB 380:RETURN ELSE RETURN
360 S1=S1+10:S2=S2+10:IF S2>=390 THEN S2=390:S1=100:RETURN
370 IF S1>100 THEN S1=10:MA=MA+S3:GØSUB 380:RETURN ELSE RETURN
380 LINE(10,10)-(109,109),9,BF:FØR BY=10 TØ 100 STEP 20:FØR BX=10 TØ 100 STEP 20
:PUT@(BX,BY),ÐW,PSET:NEXTBX,BY:IF MA=2 ØR MA=4 ØR MA=9 THEN RETURN
390 ØN MA GØTØ 400,,410,,420,430,440,450,,460,470,450,480,490,500,510
400 PUT@(100,100),IN,PSET:RETURN
410 GØSUB530:GØSUB550:PUT@(100,40),HØ,PSET:RETURN
420 GØSUB520:GØSUB540:PUT@(60,50),WØ,PSET:RETURN
430 GØSUB520:GØSUB540:GØSUB550:PUT@(60,30),WØ,PSET:RETURN
440 GØSUB520:GØSUB540:GØSUB530:PUT@(60,30),WØ,PSET:PUT@(70,60),HØ,PSET:RETURN
450 GØSUB520:GØSUB540:IFGL=1ANÐMA=8THENPUT@(50,10),HØ,PSET:RETURN ELSE RETURN
460 GØSUB520:GØSUB530:PUT@(70,40),HØ,PSET:RETURN
470 GØSUB520:GØSUB540:GØSUB550:PUT@(60,30),WØ,PSET:RETURN
480 PUT@(10,100),IN,PSET:RETURN
490 PUT@(10,60),HØ,PSET:RETURN
500 GØSUB530:GØSUB550:RETURN
510 PUT@(10,10),IN,PSET:RETURN
520 LINE(60,10)-(69,59),10,BF:RETURN
530 LINE(60,50)-(109,59),10,BF:RETURN
540 LINE(60,50)-(69,109),10,BF:RETURN
550 LINE(10,50)-(69,59),10,BF:RETURN
560 IF PØINT(S1,TY)=10 THEN S1=TX:S2=MX:RETURN ELSE RETURN
570 IF PØINT(TX,S1)=10 THEN S1=TY:S2=MY:RETURN ELSE RETURN
580 TH=INT(RNÐ(1)*10):IF TH<>5 THEN RETURN
590 PLAY "Ø5L14@6BAFEÐCØ4B1","Ø5L14@6GFÐCØ4BAG1"
600 ØN MA GØSUB 700,700,740,770,660,660,720,790,640,640,720,790,630,630,740,770
610 PA=INT(RNÐ(1)*5)+1:FØR TK=1 TØ PA:PUT(120+TK*15,100),TE,PSET:ME=EH
620 EH(TK)=EH:EU(TK)=EU:NEXT TK:GØTØ 1160
630 RESTØRE2710:KI=3:GØSUB2600:PSET(160,65),10:PSET(170,70),10:GØSUB2580:RETURN
640 RESTØRE 2720:KI=5:Y1=60:CØ=15:GØSUB2590:PAINT(170,70),15,15:KI=4:GØSUB2600
650 KI=3:Y1=70:CØ=9:GØSUB2590:GØSUB2580:RETURN
660 RESTØRE2740:KI=10:Y1=11:CØ=11:GØSUB2590:PAINT(170,30),11,11:KI=2:X1=10
670 Y1=28:CØ=9:GØSUB2590:KI=3:X1=17:Y1=38:CØ=9:GØSUB2590:KI=3:X1=5:Y1=76:CØ=10
680 GØSUB2590:PAINT(190,75),10,10:PAINT(145,75),10,10:PAINT(190,30),10,9
690 PAINT(150,30),10,9:GØSUB2600:LINE(166,20)-(174,23),9,BF:GØSUB 2580:RETURN
700 RESTØRE2770:KI=8:Y1=50:CØ=16:GØSUB2590:PAINT(170,60),16,16
710 KI=3:GØSUB2600:CIRCLE(170,48),29,9,,,.35:GØSUB2580:RETURN
720 RESTØRE2790:KI=18:Y1=15:CØ=3:GØSUB2590:PAINT(170,40),3,3
730 FØR Y=11 TØ 89 STEP 2:LINE(135,Y)-(205,Y),9:NEXT Y:GØSUB2580:RETURN
740 RESTØRE2810:KI=14:Y1=12:CØ=16:GØSUB2590:PAINT(170,50),16,16
750 Y1=55:KI=2:CØ=9:GØSUB2590:LINE(195,70)-(145,70),9:KI=3:X1=2:Y1=38
760 GØSUB2590:CIRCLE(195,60),5,9:LINE(144,25)-(146,70),3,BF:LINE(135,38)-(155,40
),3,BF:CIRCLE(145,60),5,9:PAINT(145,60),16,9:GØSUB2580:RETURN
770 RESTØRE2830:KI=9:Y1=15:CØ=10:GØSUB2590:PAINT(170,50),10,10
780 KI=11:X1=20:Y1=48:CØ=6:GØSUB2590:KI=3:GØSUB2600:GØSUB2580:RETURN
790 RESTØRE2870:KI=8:Y1=13:CØ=10:GØSUB2590:KI=2:X1=12:Y1=37:GØSUB2590:KI=3
800 Y1=18:GØSUB2590:PAINT(170,50),10,10:PAINT(190,40),3,10:PAINT(150,40),3,10
810 KI=2:GØSUB2600:GØSUB2580:RETURN
820 RESTØRE2890:KI=11:Y1=11:CØ=10:GØSUB2590:PAINT(170,50),10,10
830 KI=1:X1=17:Y1=31:CØ=9:GØSUB2590:Y1=64:GØSUB2590:X1=38:Y1=57:GØSUB2590
840 LINE(170,11)-(170,89),9:KI=2:GØSUB2600:GØSUB2580:TØ=1:RETURN
850 LINE(121,11)-(219,89),15:LINE(121,50)-(219,50),15:LINE(121,89)-(219,11),15
860 RESTØRE2920:KI=3:GØSUB2600:KI=3:Y1=55:CØ=9:GØSUB2590:GØSUB2580:SØ=1:RETURN
870 RESTØRE2940:KI=8:Y1=12:CØ=10:GØSUB2590:PAINT(170,50),10,10
880 KI=7:Y1=14:CØ=9:GØSUB2590:KI=2:X1=11:Y1=33:GØSUB2590:PAINT(165,30),16,9
890 PAINT(175,30),16,9:PAINT(170,20),6,9:PAINT(190,35),16,9:PAINT(150,35),16,9
900 CIRCLE(150,37),3,11:PAINT(150,37),11,11:LINE(149,40)-(151,89),3,BF
910 CIRCLE(150,55),4,9:PAINT(150,55),16,9:GØSUB2580:ÐØ=1:RETURN
920 RESTØRE2960:KI=39:Y1=11:CØ=5:GØSUB2590:PAINT(170,60),13,5
930 KI=12:Y1=45:CØ=9:GØSUB2590:FØRI=1TØ4:PAINT(170,40+I*10),15,9:NEXTI
940 KI=2:Y1=45:GØSUB2590:KI=3:X1=1:Y1=35:GØSUB2590:PAINT(174,32),16,9
950 PAINT(166,32),16,9:KI=4:Y1=40:GØSUB2590:GØSUB2580:RETURN
960 RESTØRE 3020:KI=6:Y1=10:CØ=10:GØSUB2590:PAINT(170,50),10,10:KI=1
970 Y1=38:CØ=9:GØSUB2590:Y1=43:GØSUB2590:Y1=75:GØSUB2590:PAINT(170,40),3,9
980 PAINT(170,55),16,9:PSET(165,40),9:PSET(175,40),9:RETURN
990 IF PØINT(TX,TY)<>3 THEN RETURN ELSE GØSUB1150:GØSUB 960
1000 IF MA=13 THEN IG=8 ELSE IF MA=16 THEN IG=24 ELSE IF MA=1 THEN IG=16
1010 PRINT "いらっしゃい、どうなされますか?":GØSUB 2560:PRINT "1,とまる("IG"G) 2,どうぐ(ちから":F=2:GØ
SUB 2570:ØN A GØTØ 1020,1090
1020 GØSUB2510:CLS:Q=1:Q2=1:Q3=3:PRINT"どうぞごゆっくり。":GØSUB2560:ØUT&H93,2:ZX=31
1030 IF HP(1)<=0 THEN Q=2
1040 IF HP(2)<=0 THEN Q2=2
1050 IF HP(3)<=0 THEN Q3=2
1060 FØRI=QTØQ3STEPQ2:Z1=HP(I):HP(I)=SH(I):Z2=HP(I):ZY=I*2:GØSUB2520:NEXT:ZX=35
1070 FØRI=QTØQ3STEPQ2:Z1=MP(I):MP(I)=SM(I):Z2=MP(I):ZY=I*2:GØSUB2520:NEXT:CLS
1080 BGM0:CLS:PLAY "@1008L8DEDEDEA1":ØUT&H93,3:BGM1:PRINT"よくねむれましたか? でははまたのおこしを"
:GØSUB2560:CLS:GØTØ 3110
1090 CLS:ØN MA GØTØ 1100,,,,,,1100,,,,1110
1100 PRINT"やくそう(15G)":IG=15:ZI=YA:IY=9:GØSUB 1120:YA=ZI:GØTØ 3110
1110 PRINT"かぎ゛(2000G)":IG=2000:ZI=KE:IY=10:GØSUB 1120:KE=ZI:GØTØ 3110
1120 PRINT"かうかね?":1,はい 2,いいえ":F=2:GØSUB 2570:CLS:ZX=34:ØN A GØTØ 1130,1140
1130 GØSUB2510:ZY=IY:Z1=ZI:ZI=ZI+1:Z2=ZI:GØSUB2520:CLS:PRINT"まいど":GØTØ1120
1140 PRINT"またきておくれ":RETURN
1150 IF MA=1 ØR MA=13 THEN TY=90:MY=380:RETURN ELSE TY=20:MY=10:RETURN
1160 PRINT EN$"が"PA"ひきあらわれた!":GØSUB 2560
1170 KY=YA:KM(2)=MP(2):KM(3)=MP(3):MN=PA:SK=PA+3
1180 FØR FT=1 TØ 3:IF HP(FT)=<0 THEN 1220
1190 PRINT NA$(FT);"どうする?":PRINT"1,たたかう 2,にげる 3,やくそう 4,じゅもん"
1200 F=4:GØSUB 2570:ØN A GØTØ 1220,1220,1230,1250
1210 NEXT FT:GØTØ 1380
1220 CØ(FT)=A:GØTØ 1210
1230 IF YA<>0 AND YA>=0 THEN CØ(FT)=3:KY=KY-1:GØTØ 1210
1240 PRINTNA$(1);"たちは やくそうをもっていない!":GØSUB2560:CLS:GØTØ 1190
1250 IF U1(FT)=0 THEN PRINT NA$(FT);"は じゅもんがつかえない!":GØSUB 2560:CLS:GØTØ 1190
1260 IF U2(FT)=0 THEN PRINT "しかし じゅもんはふうじこまれている!":GØSUB 2560:CLS:GØTØ 1190
1270 IF FT=2 THEN RESTØRE 3030 ELSE RESTØRE 3040
1280 CLS:FØR JJ=1 TØ U1(FT):READ JH$:PRINTJJ",'JH$:NEXTJJ:PRINTJJ",""やめる"
1290 F=JJ:GØSUB 2570:IF A=F THEN CLS:GØSUB 2560:GØTØ 1190
1300 IF FT=2 THEN ØN A GØTØ 1310,1320,1330 ELSE ØN A GØTØ 1340,1340,1350
1310 CØ(FT)=5:HM(FT)=4:GØSUB 1360:GØTØ 1370
1320 CØ(FT)=6:HM(FT)=4:GØTØ 1370
1330 CØ(FT)=7:HM(FT)=8:GØSUB 1360:GØTØ 1370
1340 CØ(FT)=A+7:HM(FT)=2:GØTØ 1370
1350 CØ(FT)=10:HM(FT)=8:GØTØ 1370
1360 GØSUB2560:CLS:PRINT"だれに? ":GØSUB 2490:F=3:GØSUB 2570:CA=A:RETURN
1370 KM=MP(FT):KM=KM-HM(FT):IF KM<0 THEN GØSUB 2560:CLS:PRINT "MPがたりない!":GØSUB
2560:CLS:GØTØ 1270 ELSE GØTØ 1210
1380 FØR SF=1 TØ SK:SC(SF)=4:NEXT SF:FØR SG=1 TØ 3:IF HP(SG)=<0 THEN GØTØ 1400
1390 RJ=INT(RNÐ(1)*SK)+1:IF SC(RJ)=4 THEN SC(RJ)=SG ELSE GØTØ 1390
1400 NEXT SG:MR=0
1410 FØR FT=1 TØ SK:ØN SC(FT) GØTØ 1430,1430,1430,1710
1420 CLS:NEXT FT:GØSUB 2560:CLS:GØTØ 1180
1430 SL=SC(FT):IF HP(SL)=<0 THEN 1420 ELSE ØN CØ(SL) GØTØ 1440,1520,1560,,1610,1
610,1610,1610,1610,1610
1440 PT=INT(RNÐ(1)*PA)+1:IF EH(PT)=<0 THEN 1440 ELSE P2=LE(SL)+ÐA(SL)
1450 IF CØ(SL)=8 THEN P2=15:GØTØ 1480 ELSE GØTØ 1470
1460 FØR PT=1 TØ PA:IF EH(PT)=<0 THEN GØTØ 1510 ELSE GØTØ 1480
1470 PRINT NA$(SL)"のこうげき":P2=P2-ES:IF P2=<0 THEN P2=1
1480 TÐ=INT(RNÐ(1)*P2)+1:GØSUB 2500:PUT@(120+PT*15,100),TE,PRESET:GØSUB 2560
1490 PUT@(120+PT*15,100),TE,PSET:CLS:PRINTEN$PT"に"TÐ"Pダメージをあたえた!":GØSUB2560
1500 EH(PT)=EH(PT)-TÐ:IFEH(PT)=<0THENPRINTEN$PT"をたおした!":GØSUB2560:MN=MN-1:PUT@(1
20+PT*15,100),HØ,PSET:IFMN=0THENGØSUB2560:CLS:PLAY"@6Ø4L15CCCG1","@6Ø4L15EEEE1":
GØTØ1950
1510 IF CØ(SL)=1 ØR CØ(SL)=8 THEN 1420 ELSE NEXT PT:GØTØ 1420
1520 GØSUB 2470:GØSUB 2480:GØSUB 2560:CLS:PRINT NA$(SL)"たちは にげだした!"
1530 SØUNÐ 6,31:SØUNÐ 7,23:SØUNÐ 8,16:SØUNÐ 11,0:SØUNÐ 12,3:SØUNÐ 13,14
1540 FØR NØ=1 TØ 370:NEXT NØ:SØUNÐ 13,1
1550 IF NJ=0 THEN PRINT"しかし まわりこまれた!":GØSUB2560:CLS:GØTØ1420 ELSE CLS:GØTØ 3110
1560 PRINT NA$(SL)"はやくそうをつかった!":ZX=34:ZY=9:Z1=YA:YA=YA-1:Z2=YA:GØSUB 2520:CT=20:
CA=SL
1570 GØSUB 2560:CLS:IFHP(CA)=<0THENCLS:GØTØ 1420 ELSE PRINTNA$(CA)"のきずがかいふくした!
":ZX=31:ZY=CA*2:Z1=HP(CA):GØSUB2560
1580 HP(CA)=HP(CA)+CT:IF HP(CA)>=SH(CA) THEN HP(CA)=SH(CA)
1590 Z2=HP(CA):GØSUB 2520:IF NS<>3 THEN GØTØ 1420
1600 FØRCK=1TØ3:IFHP(CK)=<SH(CK)/3 THENGØTØ1420 ELSE NEXTCK:PALET16,16:GØTØ1420
1610 GØSUB 2560:CLS:PRINTNA$(SL)"は"JN$(CØ(SL))"をとなえた!":GØSUB 2560:FØR SN=1 TØ5
1620 SCREEN1,1,1:CØLØR,16:CLS:PLAY"@1206L16CÐ":SCREEN2,2,2:NEXT SN:ZX=35
1630 ZY=SL*2:Z1=MP(SL):MP(SL)=MP(SL)-HM(SL):Z2=MP(SL):GØSUB 2520
1640 IF CØ(SL)=5 THEN CT=30:GØTØ 1570     ELSE IF CØ(SL)=6 THEN P2=23:GØTØ 1460
```

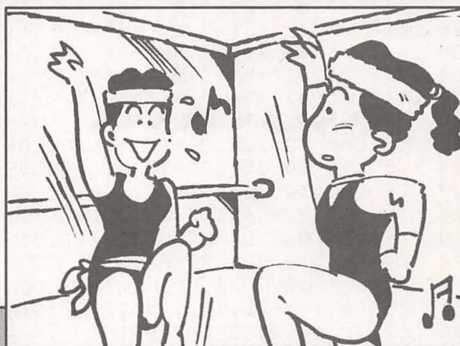
★今度,六本木のディスコに誘われたんだけど,夜だし,地下だし,カンテラ持っていったほうがいいかなぁ。(東京都港区・ヒロ20才)……【影:そんなところへ入るときは,経験値を積んで十分レベルをあげなきゃだめだ!!】

```
1650 IF CO(SL)=7 THEN CT=SH(CA):GOTO 1570 ELSE IF CO(SL)=8 THEN 1440
1660 IF CO(SL)=9 THEN 1670              ELSE IF CO(SL)=10THEN P2=30:GOTO 1460
1670 GOSUB 2470:CLS:FOR JH=1 TO PA:IF EH(JH)=<0 THEN GOTO 1700 ELSE GOSUB 2480
1680 IFNJ=0 THEN PRINTEN$JH"には きかなかった!":GOSUB 2560:GOTO 1700
1690 PRINT EN$JH"のじゅもんをふうじこめた!":EU(JH)=-1
1700 NEXT JH:GOSUB 2560:GOTO 1420
1710 MR=MR+1:IF MR>5THEN1420ELSEIF EH(MR)<=0THEN1420ELSECLS:PRINTEN$MR"のこうげき!"
1720 RN=INT(RND(1)*3)+1:IF HP(RN)=<0 THEN 1720
1730 IF EU(MR)<>0 THEN R2=INT(RND(1)*2):IF R2<>0 THEN 1820
1740 R2=0:P3=ED-(SU(RN)+LE(RN)):IF P3=<0 THEN P3=1:GOTO 1760 ELSE GOTO 1760
1750 FOR RN=1 TO 3:IF HP(RN)<=0 THEN GOTO 1810
1760 TT=INT(RND(1)*P3)+1:GOSUB2500:FORRL=1TO5:ROLL5:ROLL-5:NEXTRL:GOSUB2560:CLS
1770 PRINT NA$(RN)"が"TT"Pダメージをうけた":ZY=RN*2:ZX=31:Z1=HP(RN):HP(RN)=HP(RN)-TT
1780 Z2=HP(RN):GOSUB 2520:IF Z2<=0 THEN Z1=Z2:Z2=0:GOSUB 2520:NS=NS-1:CLS:PRINTN
A$(RN)"はしんでしまった!":PALET 16,11:IF NS=0 THEN 3120 ELSE GOTO 1800
1790 IF NS=3 THEN IF Z2<=SH(RN)/3 THEN PALET 16,13
1800 IF R2=0 THEN GOSUB 2560:CLS:GOTO 1420
1810 NEXT RN:GOTO 1420
1820 GOSUB2560:CLS:PRINT EN$MR"は"JN$(EJ)"をとなえた!":GOSUB 2560:FOR SS=1 TO 5
1830 SCREEN1,1,1:COLOR,10:CLS:PLAY"@1206L16CD":SCREEN2,2,2:NEXT SS
1840 IF EU(MR)=-1 THEN CLS:PRINT "しかし じゅもんはふうじこまれている!":GOSUB2560:GOTO 1420
1850 IF EJ=5 THEN CM=10:GOTO 1880 ELSE IF EJ=6 THEN P3=12:GOTO 1750
1860 IF EJ=7 THEN CM=ME:GOTO 1880 ELSE IF EJ=8 THEN R2=0:P3=8:GOTO 1760
1870 IF EJ=9 THEN 1910             ELSE IF EJ=10THEN P3=20:GOTO 1750
1880 NT=INT(RND(1)*PA)+1:IF EH(NT)<=0 THEN 1880 ELSE EH(NT)=EH(NT)+CM
1890 PRINTEN$NT"のHPが かいふくした!":IF EH(NT)>=ME THEN EH(NT)=ME:GOSUB2560:GOTO 1420
1900 GOSUB 2560:GOTO 1420
1910 Q=EL-LE(1):IF Q=<0 THEN AT=4 ELSE AT=8
1920 FOR JH=2 TO 3:IF HP(JH)=<0 THEN GOTO 1940 ELSE GOSUB 2480
1930 IF NJ=0 THEN PRINT NA$(JH)"にはきかなかった!":GOTO 1940 ELSE PRINTNA$(JH)"のじゅもんがふ
うじこめられた!":U2(JH)=0:GOSUB2560
1940 NEXT JH:GOTO 1420
1950 IF DQ<>0 THEN 2290 ELSE PRINTEN$"をすべてやっつけた!":GOSUB2560:CLS:PRINT"たましい"ET*P
A"こと"EG*PA"Gてにいれた"
1960 ZX=34:ZY=8:Z1=TA:TA=TA+ET*PA:Z2=TA:GOSUB 2520:ZY=7:Z1=GO:GO=GO+EG*PA:Z2=GO
1970 GOSUB 2520:GOSUB2560:IF TQ=1 OR SQ=1 THEN 2270 ELSE GOTO 3110
1980 IF POINT(TX,TY)<>9 THEN RETURN       ELSE IF MA=14THEN TY=50:MY=240:GOTO2010
1990 IF MA=3 THEN TY=30:MY=110:GOTO2190 ELSE IF MA=7 THEN TY=70:MY=160:GOTO2190
2000 IF MA=8 THEN TY=20:MY=10:GOTO 2190 ELSE IF MA=10THEN TY=30:MY=220:GOTO2010
2010 GOSUB 960:ON MA GOTO ,,,,,,,,,2170,,,,2020
2020 CLS:PRINT"よくぞきた ゆうしゃたちよ! さあどうする?":GOSUB2560:PRINT"1,レベルをあげる 2,たましいがいくつ
ひつようか 3,いきかえらす"
2030 F=3:GOSUB 2570:CLS:ON A GOTO 2040,2100,2120
2040 PRINT"だれをあげる?":GOSUB 2490:F=3:GOSUB2570:IF TA<ST(A) THEN 3100
2050 IF HP(A)=<0 THEN PRINT NA$(A)"はしんでいるからむりじゃ":GOSUB 2560:CLS:GOTO2040
2060 PRINT"よーしレベルをあげてやろう!":PLAY"@1205L4EFBAE1","@1205L4CDGFC":BGM0:BGM1:ZX=28
2070 ZY=A*2:Z1=LE(A):LE(A)=LE(A)+1:Z2=LE(A):GOSUB 2520:DA(A)=DA(A)+4
2080 SU(A)=SU(A)+3:SH(A)=SH(A)+8:IF A<>1THENSM(A)=SM(A)+4:IF LE(A)=3ORLE(A)=6ORL
E(A)=8THENU1(A)=U1(A)+1:U2(A)=U1(A):CLS:PRINTNA$(A)"はじゅもんをひとつおぼえた!":GOSUB2560
2090 ZX=34:ZY=8:Z1=TA:TA=TA-ST(A):Z2=TA:GOSUB 2520:ST(A)=ST(A)+ST(A):GOTO 3110
2100 FORO=1TO3:O1=ST(O)-TA:IF O1<=0 THEN PRINTNA$(O)"は もうレベルをあげることができるぞ" EL
SE PRINTNA$(O)"はあとたましいが"O1"こ ひつようじゃ"
2110 NEXT O:FOR O2=1 TO 3:GOSUB 2560:NEXT O2:GOTO 3110
2120 PRINT"だれをいきかえらそうか?":GOSUB 2490:F=3:GOSUB 2570:IF HP(A)>0 THEN PRINTNA$(A)"
はいきているよ":GOSUB2560:GOTO 3110
2130 IF TA<LE(A)*10 THEN GOTO 3100 ELSE PRINT"よーし、"NA$(A)"をいきかえらすぞ":BGM0:Z1=0
2140 PLAY"@1205L3CDEFG","@12L305EFGA06C":BGM1:ZX=31:ZY=A*2:HP(A)=SH(A):Z2=HP(A)
2150 GOSUB 2520:NS=NS+1:IF NS=3 THEN IF HP(1)=>SH(1)/3 AND HP(2)=>SH(2)/3 AND HP
(3)=>SH(3)/3 THEN PALET16,16 ELSE PALET 16,13
2160 ZX=34:ZY=8:Z1=TA:TA=TA-LE(A)*10:Z2=TA:GOSUB 2520:GOTO 3110
2170 CLS:PRINT"100Gはらったらいいことをおしえてやるが、どうじゃ?":GOSUB2560:PRINT"1,はい 2,いいえ":F=2
2180 GOSUB2570:IF A=2 THEN 3110 ELSE IG=100:GOSUB2510:CLS:RESTORE3050:KI=31:GOSU
B2460:F=9:GOSUB 2570:GOTO 3110
2190 LINE(120,10)-(219,89),10,BF:LINE(170,10)-(170,89),9:CIRCLE(180,45),3,9
2200 PAINT(180,45),9,9:LINE(179,47)-(181,52),9,BF:PRINT"とびらがある":GOSUB2560
2210 PRINT"かぎをつかうか?・・・1,つかう 2,やめる":F=2:GOSUB 2570:IF A=2 THEN 3110
2220 IF KE=0 THEN PRINTNA$(1)"たちはかぎをもっていない":GOSUB2560:GOTO 3110
2230 ZX=34:ZY=10:Z1=KE:KE=KE-1:Z2=KE:GOSUB 2520
2240 CLS:PRINT"かぎをつけた!":PAINT(180,45),10,10:FORKI=1TO3:LINE(170+KI*15,10)-(170-
KI*15,89),9,BF:NEXTKI
2250 PRINT"あいた!":PLAY"O4@11L9V8CDEFL15V12GAB2","O4@11L9V8CEGEL15V12CDL2C":ON MA
GOSUB ,,850,,,,820,870:EU(1)=EU
2260 CLS:PA=1:PRINT EN$"があらわれた!!":PUT@(135,100),TE,PSET:EH(1)=EH:GOTO 1170
2270 IFSQ=1THENDD=1ELSEIFTQ=1THENCLS:PRINT"ゴールド リザードぞうのかぎをてにいれた!":GL=1
2280 GOTO 3110
2290 IF DD=0 THEN PRINT"ふははははは!おれはふじみだー!!":GOSUB 2560:GOTO 2260
2300 IF DQ=1 THEN PRINT"ぐおーまけん!!おれはまけんぞー!!!":GOSUB 920:RESTORE 3060:KI=18:DQ=2
:GOSUB2460:GOSUB2560:GOTO 2260
2310 PALET16,16:FORI=1TO3:ZX=31:ZY=I*2:Z1=HP(I):Z2=SH(I):GOSUB 2520:NEXTI
2320 LINE(120,10)-(219,89),9,BF:RESTORE 3070:KI=15:Y1=32:CO=15:GOSUB2590
2330 PAINT(170,50),15,15:KI=3:Y1=38:CO=9:GOSUB2590:CIRCLE(170,55),3,9
2340 PAINT(170,55),9,9:LINE(171,56)-(169,60),9,BF:CLS:PRINT"ゴールドリザードぞうです"
2350 GOSUB 2560:PRINTNA$(1)"たちはかぎをつけた":PAINT(170,55),15,15:GOSUB2560:CLS:PRINT
"リザードぞうがひかりをはっした!":SOUND6,20:SOUND7,23
2360 SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,200:SOUND13,4:FORI=1TO90:RX=INT(RND(1)*319)
2370 RY=INT(RND(1)*199):LINE(170,55)-(RX,RY),16:NEXT:GOSUB2560:GOSUB 2530
2380 CONSOLE0.20:CLS:LINE(0.0)-(319,169),1,BF:RESTORE 3080:X1=1:Y1=168:COLOR9
2390 FORI=1TO13:READX2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2):X1=X2:Y1=Y2:NEXT:PAINT(1,1),11,9
2400 LOCATE0,17:COLOR16:PRINT"ひとりになり、いままでのことをふりかえってみた。すべてがながい いっしゅんだった。"NA$
(1)"はほんとうのへいわをえたことでこころはやすらぎにみちていた。そしてこのたたかいはでんせつとなってひとびとにかたりつづけられた。"
2410 LOCATE0,0:COLOR10:PRINT"さく/TARO キャラ/NAOTO"
2420 LOCATE14,4:COLOR 15:PRINT"LIZARD QUEST":FORI=1TO3:KANJI(103+I,65),9,"THE EN
D":NEXT:FORI=1TO3:KANJI(100+I,65),16,"THE END":NEXT
2430 PLAY"O4","O4","O4":GOSUB2440:PLAY"O5","O5","O5":GOSUB2440:PLAY"O6","O6","O6
":GOSUB2440:PLAY"O4C4C8C8C1","O3G4G8G8G1","O3E4E8E8E1":GOTO 2450
2440 PLAY"V10@5L10EDCEDCEDCG1","V10@5L10CEGCEGCEGC1","@5L10EDCEDCEDCE1":RETURN
2450 GOTO 2450
2460 BGM0:FOR KO=1 TO KI:READ KO$:QM=VAL("&H"+KO$):PLAY"@6L16C":PRINTCHR$(QM);:N
EXTKO:BGM1:RETURN
2470 LC=LE(SL)-EL:IF LC=<0 THEN AT=2:RETURN ELSE AT=8:RETURN
2480 NJ=INT(RND(1)*AT):RETURN
2490 FOR NB=1 TO 3:PRINTNB","NA$(NB):NEXT NB:RETURN
2500 SOUND 6,20:SOUND 7,23:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,9:SOUND 13,4:RETURN
2510 MN=IG:GOSUB2530:ZX=34:ZY=7:Z1=GO:GO=GO-IG:Z2=GO:GOSUB2520:RETURN
2520 COLOR9:LOCATEZX,ZY:PRINTZ1:COLOR16:LOCATEZX,ZY:PRINTZ2:RETURN
2530 IFGO<MNTHENPRINT"たびのかた、おかねがたりんようじゃ。またきておくれ";:GOSUB2560 ELSE RETURN
2540 IF IG=15 THEN YA=ZI:GOTO 3110 ELSE IF IG=2000 THEN KE=ZI:GOTO 3110
2550 GOTO 3110
2560 FOR GT=1 TO 270:A$=INKEY$:NEXT GT:RETURN
2570 EXEC&H1058:A$=INKEY$:IFA$=""THEN2570ELSEA=VAL(A$):IFA>FTHEN2570ELSERETURN
2580 READ ED,ES,EH,EG,ET,EU,EJ,EN$:RETURN
2590 FOR J=1 TO KI:READX2,Y2:LINE(170+X1,Y1)-(170+X2,Y2),CO:LINE(170-X1,Y1)-(170
-X2,Y2),CO:X1=X2:Y1=Y2:NEXT J:X1=0:RETURN
2600 FOR J=1 TO KI:READ CX,CY,RH,CC,AE:CIRCLE(CX,CY),RH,CC,,,AE:PAINT(CX,CY),CC,
CC:NEXTJ:RETURN
2610 FORY=0TO9:READC$:FORX=1TO10:C=VAL("&H"+MID$(C$,X,1)):GOSUB2620:PSET(X,Y),C:
NEXTX,Y:RETURN
2620 IF C=8 THEN C=16:RETURN ELSE RETURN
2630 DATA0000F300E0,F00F003E03,0F0FF3E030,0FFFFE3220,F30EE32AA2
2640 DATAF3EFF32BB2,0EFF332AA2,00F300F220,0F30000F30,F330000F33
2650 DATA8888088888,BBBB08BBBB,BBBB08BBBB,BBBB08BBBB,0000000000
2660 DATA8888880888,BBBBBB08BB,BBBBBB08BB,BBBBBB08BB,0000000000
2670 DATA000A00A000,000A00A000,000AAA000,0000AA0000,0AAAAAAAA0
2680 DATAAA0AAAA0AA,AA0AAAA0AA,0AAA00AAA0,00AA00AA00,0AAA00AAA0
2690 DATA0055555500,05555DDDD0,555DDDDDDD,5D3DD3DDDD,5DD3D3DBDD
2700 DATADDD33BDDD,0DDD3BDDD0,00033B0000,003333B000,333BBBBBBB
2710 DATA 170,70,20,10,.7,168,69,17,6,.7,166,67,13,14,.7,6,1,4,2,1,0,0,スライム
2720 DATA 7,50,11,77,17,85,13,87,0,89,177,50,4,16,.8,177,50,2,9,.8,164,50,4,16
2730 DATA .8,164,50,2,9,.8,8,72,6,76,4,71,10,3,10,4,2,0,0,ビッグスラグ
2740 DATA 9,15,11,20,10,28,28,25,30,28,29,32,40,44,32,55,36,70,0,78,17,38,29,32
2750 DATA 16,43,25,58,32,55,25,72,34,77,5,76,170,22,7,16,1,188,52,4,16,.5
2760 DATA 152,52,4,16,.5,15,5,20,15,4,1,8,ライアス
2770 DATA 40,30,45,85,40,73,30,84,29,75,20,80,22,72,0,78,170,50,35,10,.9,170,50
2780 DATA 25,16,.3,170,50,8,9,.9,18,10,25,20,8,1,5,ビッグアイ
2790 DATA 5,18,5,25,4,29,24,34,33,50,28,58,25,56,27,53,20,43,12,40,10,57,25,70
2800 DATA 30,84,35,89,18,89,18,89,3,64,0,62,21,14,30,40,12,1,9,せんしのれい
2810 DATA 14,42,25,40,35,60,25,67,22,65,24,70,21,70,30,84,27,85,30,89,13,89
2820 DATA 13,85,8,85,0,78,8,55,14,40,8,37,5,40,2,38,24,17,35,50,20,1,6,じゃきょうと
2830 DATA 8,18,10,27,8,32,10,34,23,30,28,41,26,55,23,54,20,51,17,58,28,70,20,84
2840 DATA 34,87,34,89,8,89,9,80,12,73,4,70,0,65,25,50,24,43,27,49,30,42,29,50
2850 DATA 34,46,28,53,20,48,24,43,30,42,34,46,170,25,7,16,1.2,167,25,2,9,.6
2860 DATA 173,25,2,9,.6,28,19,40,200,40,1,7,フロッグマン
2870 DATA 12,21,14,29,12,37,34,34,28,45,44,85,20,88,0,86,15,48,28,45,8,25,8,35
2880 DATA 0,38,170,30,6,16,.5,170,30,2,9,1,33,11,50,500,100,1,10,やみのししゃ
2890 DATA 3,16,17,27,17,32,19,32,19,47,17,47,17,54,38,57,49,53,49,89,0,89,17,49
2900 DATA 17,54,35,89,170,40,15,16,.4,170,40,6,9,.9
2910 DATA 45,39,55,700,500,0,0,てつのだいきょじん
2920 DATA 170,50,35,11,1,170,33,9,16,.85,170,33,2,9,.85,27,52,25,57,22,53
2930 DATA 48,23,60,1000,1000,1,10,げんまのしんぞう
2940 DATA 10,15,12,23,11,33,35,31,30,37,40,83,23,88,0,89,6,15,9,20,8,26,7,30
2950 DATA 0,34,0,30,8,26,13,43,30,37,51,40,60,0,0,1,10,ダラーテ
2960 DATA 3,20,8,27,24,20,20,26,8,30,7,34,20,33,37,15,45,15,38,20,40,21,42,18
2970 DATA 40,25,35,26,24,44,32,46,39,38,45,45,44,49,42,45,37,49,41,49,41,47
2980 DATA 42,53,35,54,33,53,23,54,33,67,36,67,37,71,34,70,38,74,39,71,40,78
2990 DATA 34,78,16,63,15,78,8,87,0,89,5,43,10,55,0,55,10,56,9,66,0,66,9,67
3000 DATA 8,79,0,79,8,80,7,86,0,88,7,40,8,34,6,29,5,33,1,35,5,36,5,39,4,38,0,43
3010 DATA 69,44,100,0,0,0,0,ダラーテ
3020 DATA 13,38,10,38,8,45,15,48,32,89,0,89,13,38,8,45,8,45
3030 DATAリカバリ,バキ,カレクト
3040 DATAファイヤー,シール,フラッシュ
3050 DATAC0,DE,D7,B0,C3,EA,99,DE,FD,EF,E9,9C,FD,9F,DE,93,86,E0,95,9B,E7,96,97,DE
,F8,F1,E3,97,9C,DE,8C
3060 DATAC0,DE,D7,B0,C3,96,DE,9C,8E,93,E0,92,86,91,F7,FC,9C,E0
3070 DATA 12,48,18,35,5,27,0,27,5,13,5,18,0,17,6,15,12,23,30,35,14,60,10,80,30,8
0,30,89,0,89,8,45,7,48,5,43
3080 DATA 174,132,170,126,167,132,168,126,169,120,169,119,170,119,170,120
3090 DATA 171,127,174,132,319,128,319,169,1,169
3100 PRINT"ざんねんじゃがたましいがたりないようじゃ。またきておくれ":GOSUB 2560:CLS
3110 GOSUB 2560:FORZ=1TO5:EH(Z)=0:NEXTZ:SQ=0:TQ=0:DQ=0:LINE(120,10)-(219,89),9,B
F:LINE(120,100)-(219,109),9,BF:U2(2)=U1(2):U2(3)=U1(3):CLS:GOTO 270
3120 GOSUB 2560:PRINT"ゲームをつづけますか? 1,つづける 2,やめる":F=2:GOSUB 2570:IF A=2 THEN SC
REEN 1,1,1:COLOR16,9:CLS:LOCATE0,15:PRINT"SEE TOU AGAIN!":END
3130 FOR HK=1 TO 3:ZX=31:ZY=HK*2:Z1=0:HP(HK)=SH(HK)/3:Z2=HP(HK):GOSUB2520:NEXTHK
:PALET16,16:GOTO 3110
```

★10月号の表紙の影さんは，映画の切符を見せて誰かをナンパしようとしているように見える。(神奈川県横浜市・ぼのぼののお父さん15才)……【編：請求書を見せてお金を借りようとしているといううわさもちらほら。】

ダンスのトレーニングはキビシイ!!

LET'S DANCE（レッツ ダンス）



原 史明

◆内 容

君は,「パパイヤ・ジャズダンス・クラブ」の新入生。生徒の中では一番できが悪い。今日は，先生が特訓してくれるんだってよ。

《第1表》変数表

RO	クリアした数（ステージ数）
DA	最高値
D$	ポーズの形
TA$	話の内容
I，Z	キー入力
Q	今まで覚えた数
T	タイムループ用
I，J，K	汎用ループ用
M$	タイトル

◆遊びかた

タイトルでスペース・キーを押してゲーム・スタート!!先生が踊ったポーズと同じものを選んで，テンキーの0～4を押してください。それが合っていれば，先生は前のポーズ+新しいポーズ(前と同じこともある)をやります。つまり，回がかさむごとに，ポーズも増えてくるということです。

みごと21回ポーズを覚えると，CONGRATURATION!!1回でもまちがえるとゲーム・オーバーです。あと，再ゲームは，スペース・キーです。



編：このプログラムはショートのけっ作ですネ。

影：キャラクターの動きはなかなか味をだしているなあ。

Dr.D：そうじゃな。PC−8001ではノーマル・キャラしか使えないのだが，このキャラクターを2枚切り換えることで味のある動きをだしておるのじゃ。

編：リストは本当にシンプルですネ。

Dr.D：これなら，初心者の人でもよくわかるじゃろう。サブ・ルーチンごとにどのような役割があるのか確認しながら入力しよう！

LET'S DANCE
- PRODUCE BY PAPAIYA SOFT(C) -



◀《写真1》タイトル画面。この5パターンをよく覚えよう



▶《写真2》さあ，はじまり!!先生の動きをよく見て

PAPAIYA JAZZDANCE STUDIO
0 1 2 3 4
JBL JBL
ヨシ、ツギイクワヨ

◀《写真3》正解するとつぎのパターンに移ります



▶《写真4》まちがえると,「もう終わり」だって

```
100 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣       INITIALIZE        ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
110 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,32:DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12):RO=1
120 DIM DA(30):S$=CHR$(31)+STRING$(3,29):D$(0)=" ● "+S$+"/■\"+S$+" || "
130 D$(1)=" ● "+S$+"<■\"+S$+" | >":D$(2)=" ● "+S$+"|■└"+S$+" >| "
140 D$(3)=" |●_"+S$+" ■ "+S$+" | \":D$(4)="_●/"+S$+" ■ "+S$+"/ | "
150 D$(5)=" ● "+S$+"‾◣"+S$+" <<":D$(6)=" ● "+S$+"^■ "+S$+" || "
160 D$(7)="_●_"+S$+" ■ "+S$+" || ":D$(8)=" ● "+S$+"X■\"+S$+"  | "
170 D$(9)=" ●/"+S$+"/◣"+S$+"  X":D$(10)=" ● "+S$+"‾■‾"+S$+" || ":GOSUB 570
180 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣     MAKE SCREEN 1      ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
190 FOR L=0 TO 22:LOCATE 0,L:COLOR 5:PRINT " |";SPC(34);"| ":NEXT L
200 FOR L=0 TO 15:LOCATE 4,L:COLOR 5:PRINT " |";SPC(26);"| ":NEXT L
210 FOR L=5 TO 30:LOCATE L,0:COLOR 5:PRINT "‾‾":LOCATE L,15:PRINT "_":NEXT L
220 LINE(1,19)-(4,16),"/":LINE(31,16)-(34,19),"\":LINE(1,20)-(34,22),"■",BF
230 FORI=51TO60:LINE(55,32)-(I,55),PSET,4:NEXT:LINE(54,56)-(56,64),PSET,2,BF
240 LOCATE 5,8:COLOR7:PRINT " ┌──┐ ┌──┐ ":FOR I=9 TO 14:LOCATE 5,I
250 PRINT " |JBL| |JBL| ":NEXT I:LOCATE 5,15:PRINT " ■■■ ■■■ "
260 LINE(6,10)-(8,14),"≠",2,BF:LINE(11,10)-(13,14),"≠",2,BF
270 LOCATE 16,8:COLOR7:PRINT " ┌────┐":LOCATE16,9:PRINT "| ▲ o|":LOCATE 16,10:P
RINT "|◢■◣ |":LOCATE 16,11:PRINT "└────┘":LOCATE 6,1:COLOR 6
280 PRINT "PAPAIYA JAZZDANCE STUDIO":LINE(5,2)-(30,2),"-",5
290 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣     MAKE SCREEN 2      ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
300 FOR I=1 TO 20:DA(I)=(INT(RND(1)*5+1))*2-1:NEXT I:COLOR 7
310 LOCATE23,14:PRINTD$(0):FORI=1TO5:LOCATEI*4+4,3:COLOR2:PRINTI-1:NEXT I
320 FOR I=1 TO 5:DM=I*2-1:LOCATE I*4+4,4:COLOR 7:PRINT D$(DM):NEXT I
330 LOCATE 12,14:COLOR 7:PRINT D$(0):TA$="ｻｧ､ﾊｼﾞﾒﾙﾜﾖ":GOSUB 480
340 FOR J=1 TO RO:FOR K=1 TO 2:LOCATE 12,14:PRINT D$(DA(J)):GOSUB 430
350 GOSUB 640:LOCATE 12,14:PRINT D$(DA(J)+1):GOSUB 430:GOSUB 640:NEXT K,J
360 LOCATE 12,14:PRINT D$(0):FOR Q=1 TO RO
370 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣           MAIN         ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
380 I=INP(0):Z=-(I<255)-(I<254)-(I<253)-(I<251)-(I<247):IFZ=0THEN380
390 FORJ=1TO2:LOCATE23,14:COLOR 7:PRINT D$(Z*2-1):GOSUB 430:GOSUB 640:LOCATE 23,
14:PRINTD$(Z*2):GOSUB 430:GOSUB 640:NEXT J:Z=Z*2-1:IF Z<>DA(Q) THEN GOSUB 450
400 NEXT Q:LOCATE23,14:PRINTD$(0):RO=RO+1:IF RO>20 THEN 540
410 TA$="ﾖｼ､ﾂｷﾞｲｸﾜﾖ":GOSUB 480:GOTO 340
420 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣           TIME         ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
430 COLOR 7:FOR T=1 TO 150:NEXT T:RETURN
440 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣           MISS         ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
450 TA$="ﾁｶﾞｳﾃﾞｼｮ!!":GOSUB 480:TA$="ﾐﾃｲﾅｻｲ!!  ":GOSUB 480
460 FORI=1TORO:FORJ=1TO2:GOSUB 430:GOSUB 640:LOCATE 12,14:PRINT D$(DA(I)):GOSUB
430:GOSUB 640:LOCATE 12,14:PRINTD$(DA(I)+1):NEXTJ,I:LOCATE 12,14:PRINT D$(0):TA$
="ﾓｳ､ｵﾜﾘ!!!!":GOSUB 480:GOTO520
470 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣     SPEAKING SUB       ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
480 LOCATE 12,17:PRINT "╭──────────╮":LOCATE 12,18:PRINT "|";SPC(10);"|"
490 LOCATE 12,19:PRINT "╰──────────╯":FOR I=1 TO 10:LOCATE 12+I,18:COLOR 7
500 PRINT MID$(TA$,I,1):A=I^I/I^I/I^I:NEXTI:A=I^I/I^I/I^I/I^I/I^I:LINE(12,17)-(2
4,19)," ",BF:RETURN
510 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣     GAME OVER SUB      ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
520 FOR I=1 TO 12:LOCATE11+I,21:COLOR7:PRINT MID$(" GAME  OVER ",I,1):A=I^I/I^I/
I^I/I^I:BEEP1:BEEP0:NEXT I:WAIT 9,64,255:RUN
530 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣        CLEAR SUB       ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
540 TA$="ｽﾝﾊﾞﾗｼｲﾜ!!":GOSUB 480:TA$="ﾓｳ､ｲﾁﾆﾝﾏｴﾈ":GOSUB 480
550 FOR I=1 TO 16:LOCATE9+I,21:COLOR7:PRINT MID$(" CONGRATULATION ",I,1):A=I^I/I
^I/I^I/I^I:BEEP1:BEEP0:NEXT I:WAIT 9,64,255:RUN
560 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣      OPENING SUB       ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
570 M$(1)="■  ■■■■ ■■■ ■■■■■■■■■"
580 M$(2)="■  ■■ ■ ■■■ ■ ■■■■■■ ■■"
590 M$(3)="■■■■ ■   ■■ ■■■ ■■ ■■■■■"
600 FOR I=2 TO 30:LOCATE 4,7:COLOR I MOD 7+1:PRINT M$(1):LOCATE 4,8:COLOR I MOD
7+2:PRINT M$(2):LOCATE 4,9:COLOR I MOD 7+3:PRINT M$(3):NEXT I
610 LOCATE 4,11:COLOR 7:PRINT "- PRODUCE BY PAPAIYA SOFT(C) -":LINE 11,1
620 FOR I=1 TO 5:DM=I*2-1:FOR K=1 TO 5:GOSUB 430:LOCATE I*4+5,13:COLOR 7:PRINT D
$(DM):BEEP1:BEEP0:GOSUB 430:LOCATE I*4+5,13:PRINT D$(DM+1):BEEP1:BEEP0
630 IF INP(9)=191 THEN PRINT CHR$(12):RETURN ELSE NEXT K,I:GOTO 620
640 LOCATE 15,12:PRINT "\1,2/":BEEP1:BEEP0:LOCATE 15,12:PRINT "     ":RETURN
650 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣THANX FOR YOUR PLAY!◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
```

★　★ 

★僕は,「クラシック音楽の感想を書け」という音楽の宿題に，ドラクエIIIオーケストラ・バージョンのエンディングの感想を書いたバカヤローです。(千葉県市川市・**堀井雄二郎13才**)……【**影：やるじゃない！**】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ゆかいなアクション・パズルゲーム

なぎ・石・敵・壁・玉・空白



旦部　幸博

ストォリィ

あなたは「全身まっ白で頭に何かわけのわからんものを乗せた，手も足も胴体もなく上下左右にしか動くことのできない生物」です。ちなみにこの生物は自分たちのことを，「なぎ」と呼ぶので以後そう呼びます。

あるとき,「全身が緑色で頭に２本の曲がった角が生えてる，なぎを取って食うことだけに生きがいを感じているとしか思えない敵」がやってきたのです。

あなたはなぎ族(妙に間抜けな名前)の戦士として，ある領域に閉じ込めた敵を退治することになりました。あたりには「水色で正方形の，重くて一つずつ押すのが精一杯の石」がころがっています。また領域の壁は「真赤で力をこめて（スペース・キーを押して）押すと色が変わり，一定時間の後に反動で石をはじきとばすことのできる」壁です。あなたは一計を思いつきました。

あなたは敵の動きを乱しつつ，上下左右に（8246）動きまわり，邪魔な石は力をこめて消し去りながら，壁を押してから石を運んで待ちました。思ったとおり石ははじき飛ばされ敵をつぶしたのでした。が!!喜んだのも束の間，画面内で不気味に光っていた宝石が一瞬輝いたかと思うと敵が再び甦ったのです！「あの宝石のせいだ」そう思ったあなたは宝石を壊そうと叩いたり押したりしましたがびくともしません。それならと再び石を飛ばしてぶつけたところ，果たして宝石は砕け散ってしまいました。

すぐに君は敵を殺しましたが今度は復活しません。こうしてこの領域を救ったあなたはつぎの領域へと休む間もなく送られるのでした。

キー操作

上下左右……8246（テンキー）
石を消す，壁を押す…スペース・キー

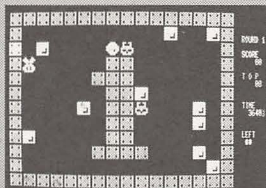
フリィトォク

近頃，市販ゲームの模倣が多いという指摘が相次いでいます。私もまったく同じ意見です。そもそもゲームの魅力とは「奥の深さ」だと思うのですが，これにはゲームのルール自体によるものとゲームの規模を大きくすることによるものがあり，前者のほうは創りだすのがむずかしいものの，後者より望ましいと思います。後者は市販のゲーム全体に見られ，ゲーム後の充実感は確かに大きいものの，いかんせんプログラムの肥大化につながります。ベーシック・レベルではどうしても速度低下につながり結局マシン語に走る，これがよくあるパターンでしょう。私はマシン語が嫌いです。そのわりに毎回使っていますが，効果音とキャラ表示ぐらいなもので，これは半分は他機種に対する見栄，半分は160×100の粗いグラフィックへの愛着です。別に音はＢＥＥＰにして，ノーマル・キャラにしてもいいけど……。やはりゲームには「演出」は不可欠ですから。

結局プログラムはその速度との勝負です。そのために腕を磨き，いろいろな方法を考えるということに真剣に取り組むことから逃げたくはありませんし，それを克服する喜びをみすみす捨てたりはしません。少々遅くてもおもしろいゲームは山ほどあります。私はそういったゲームこそすばらしいと思いますし，自分でもそんなゲームを作りたいと心から願います。

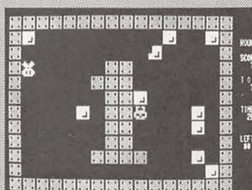
ううっ書き忘れた

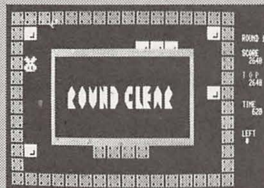
○敵につかまる，石につぶされる，タイム・オーバーで１ミス。３ミスでエンド。
○石を消すとどこかにランダムで出現する。



▲《写真１》ゲーム・スタート!!左上のうさぎみたいなキャラがなぎだ

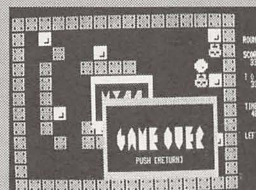
▼《写真２》やった!!ブロックを飛ばしてクリスタルと敵１匹をやっつけた





▲《写真３》画面内の敵をすべてやっつければラウンド・クリアだ!!

▼《写真４》自分が３人やられるとゲーム・オーバー。はさまれないように



★タイトー由貴，コナミノ陽子，河合ナムコ，セガワ瑛子，ただのだじゃれです。笑ってください。(長崎県諫早市・すうちゃん14才)……【影：ワッハッハッ！オモシロイ!!セガの体感ゲームで「命くれない」がでないかな。】

○全10画面クリアでゲーム・オーバー。
○タイトルはお察しのとおり，でまかせです。

○3～8面にはある共通点があります。ヒントは音楽です。わかった人はぜひOFへ。

○210行のN＝1－Nを取ると敵が1匹で動きが速くなりむずかしくなります。

なぎ・石・敵・壁・玉・空白のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
20 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HE020:DEFUSR1=&HE000:HI=0
30 DIM L(15,11),X(1),Y(1),VX(1),VY(1),V(1),F(1),BX(14),BY(14),WX(14),WY(14),B$(1
5),M$(8):GOSUB 1110
40 SC=0:RE=3:RO=1
50 GOSUB 820:FOR I=0 TO 9:BX(I)=-1:NEXT I:TI=500:GF=0:F=0
60 REM ■■ MAIN ■■
70 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(VX=0)*( (I0=251)-(I1=254) )
80 IF VX+VY=0 THEN 150
90 L=L(X+VX,Y+VY):IF L=4 THEN F=1 ELSE IF L=3 OR L=6 THEN 150
100 IF L=1 THEN IF INP(9)=191 THEN 390 ELSE 150
110 IF L=2 THEN 280
120 LOCATE X*4+3,Y*2:U=USR(&HE068):L(X,Y)=0
130 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X*4+3,Y*2:COLOR 7:U=USR(&HE070):L(X,Y)=5
140 REM ■■ ENEMY ■■
150 '
160 IF F(N)=0 THEN IF GF THEN 210 ELSE GOSUB 530
170 VX=SGN(X-X(N)):VY=SGN(Y-Y(N))
180 L=L(X(N)+VX(N),Y(N)+VY(N)):IF L=5 THEN F=1 ELSE IF L OR V(N)*(VY<>VY(N)) OR
(V(N)=0)*(VX<>VX(N)) THEN V(N)=1-V(N):GOTO 210
190 C(N)=C(N)+1:LOCATE X(N)*4+3,Y(N)*2:U=USR(&HE068):L(X(N),Y(N))=0
200 X(N)=X(N)+VX(N):Y(N)=Y(N)+VY(N):LOCATE X(N)*4+3,Y(N)*2:COLOR 4:U=USR(&HE078)
:L(X(N),Y(N))=4
210 VX(N)=(1-V(N))*VX:VY(N)=V(N)*VY:N=1-N
220 '
230 TI=TI-1:LOCATE 71,13:COLOR 7+(TI<100)*5:PRINTUSING "###0";TI;
240 T=TIMOD15:IF BX(T)<>-1 THEN GOSUB 430
250 IF TI>0 AND F=0 THEN 70
260 IF F=2 THEN 660 ELSE 720
270 REM ■■ ICE ■■
280 IF INP(9)=191 THEN 320
290 X1=X+VX+VX:Y1=Y+VY+VY:L=L(X1,Y1):IF L THEN VX=0:VY=0:GOTO 150
300 L(X1,Y1)=2:U=USR1(7):U=USR1(8):LOCATE X1*4+3,Y1*2:COLOR 5:U=USR(&HE088):GOTO
 120
310 '
320 LOCATE (X+VX)*4+3,(Y+VY)*2:U=USR(&HE068):U=USR1(9):U=USR1(1)
330 L(X+VX,Y+VY)=0:U=USR1(7):U=USR1(3)
340 X1=INT(RND(1)*14)+1:Y1=INT(RND(1)*9)+1:IF L(X1,Y1) THEN 340
350 LOCATE X1*4+3,Y1*2:COLOR 5:U=USR(&HE088):L(X1,Y1)=2:U=USR1(5)
360 SC=SC+1:GOSUB 620:GOTO 150
370 REM ■■ WALL ■■
380 ' SET WALL
390 X1=X+VX:Y1=Y+VY:LOCATE X1*4+3,Y1*2:COLOR 3:U=USR(&HE080)
400 T=TIMOD15:BX(T)=X1:BY(T)=Y1:WX(T)=-VX:WY(T)=-VY:U=USR1(259)
410 L(X1,Y1)=6:U=USR1(10):U=USR1(30):GOTO 150
420 ' RESET WALL
430 VX=WX(T):VY=WY(T):X1=BX(T):Y1=BY(T):L(X1,Y1)=1
440 LOCATE X1*4+3,Y1*2:COLOR 2:U=USR(&HE080):BX(T)=-1:X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
450 L=L(X1,Y1):SA=20:IF L<>2 THEN RETURN
460 LOCATE X1*4+3,Y1*2:COLOR 5:U=USR(&HE088):U=USR1(1):L(X1,Y1)=2
470 L=L(X1+VX,Y1+VY):IF L=5 THEN F=F-(F=0) ELSE IF L=3 THEN GF=1:SC=SC+50:U=USR1
(90):U=USR1(277):GOSUB 620
480 IF L=1 OR L=2 OR L=6 THEN RETURN ELSE IF L<>4 THEN 510
490 FOR I=0 TO 1:IF X(I)=X1+VX AND Y(I)=Y1+VY AND F(I) THEN F(I)=0:SC=SC+SA:U=US
R1(10):U=USR1(1):GOSUB 620:SA=SA*4
500 NEXT I:IF GF=1 AND F(0)=0 AND F(1)=0 THEN F=2
510 LOCATE X1*4+3,Y1*2:U=USR(&HE068):L(X1,Y1)=0:X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:GOTO 460
520 '
530 X(N)=INT(RND(1)*14)+1:Y(N)=INT(RND(1)*10)+1
540 IF L(X(N),Y(N)) OR ( ABS(X(N)-X)<4 AND ABS(Y(N)-Y)<4 ) THEN 530
550 LOCATE SX*4+3,SY*2:COLOR 7:U=USR(&HE090)
560 LOCATE X(N)*4+3,Y(N)*2:COLOR 4:U=USR(&HE078):U=USR1(1):U=USR1(4)
570 V(N)=INT(RND(1)*2):F(N)=1:U=USR1(7):U=USR1(10):U=USR1(13):U=USR1(16)
580 L(X(N),Y(N))=4:C(N)=0:U=USR1(19):U=USR1(22):U=USR1(25)
590 VX(N)=SGN(X-X(N))*(1-V(N)):VY(N)=SGN(Y-Y(N))*V(N)
600 LOCATE SX*4+3,SY*2:COLOR 6:U=USR(&HE090):RETURN
610 '
620 COLOR 6:LOCATE 69,6:PRINTUSING "#####0";SC
630 IF HI<SC THEN HI=SC
640 COLOR 6:LOCATE 69,9:PRINTUSING "#####0";HI;:RETURN
650 REM ■■ CLEAR ■■
660 LINE(15,5)-(54,17),"■",1,B:LINE(16,6)-(53,16),CHR$(0),BF
670 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 2:LOCATE 20,10+J:COLOR 6-IMOD4:PRINT M$(J):BEEP1:BE
EP0:NEXT J,I
680 IF TI>100 THEN FOR I=1 TO TI¥100:BEEP1:SC=SC+100:TI=TI-100:LOCATE 71,13:COLO
R 7:PRINTUSING"###0";TI;:GOSUB 620:BEEP0:FOR J=0 TO 500:NEXT J,I
690 FOR I=TI TO 0 STEP -1:LOCATE 71,13:COLOR 2:PRINTUSING"###0";I;:SC=SC+1:BEEP1
```

★我が友人のTは，エンストを起こした車を交差点に乗り捨てて，大渋滞を引き起こした強者です。(大阪府柏原市・趙雲子龍19才)……【**影**：そう言えば，私のベンツも一度だけエンストしたっけなあ。**編**：ベンチでは？】

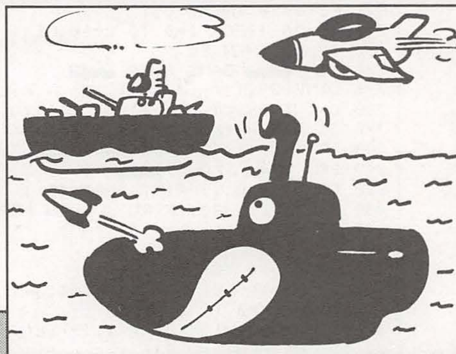
```
:GOSUB 620:BEEP0:NEXT I
700 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:RO=RO+1:IF RO<11 THEN 50 ELSE 770
710 REM ■■ MISS ■■
720 LINE(26,8)-(42,14),"■",7,B:LINE(27,9)-(41,13),CHR$(0),BF
730 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 2:LOCATE 29,10+J:COLOR (IMOD4)+1:PRINT M$(J+6):U=US
R1(I*3+J+20):NEXT J,I
740 RE=RE-1:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
750 IF RE THEN 50
760 REM ■■ GAME OVER ■■
770 LINE(29,11)-(60,21),"■",4,B:LINE(30,12)-(59,20),CHR$(0),BF
780 C=INT(RND(1)*7)+1:FOR I=0 TO 2:LOCATE 33,15+I:COLOR C:PRINT M$(I+3);:NEXT I
790 COLOR 8-C:LOCATE 38,19:PRINT "PUSH [RETURN]"
800 IF INP(1)=127 THEN 40 ELSE 780
810 REM ■■ ROUND ■■
820 COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12);
830 RESTORE 1380:IF RO>1 THEN FOR I=13 TO 12*RO:READ A$:NEXT I
840 A$="FFFF"
850 FOR I=0 TO 11
860  FOR J=0 TO 3
870   B$=B$(VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)))
880   FOR K=0 TO 3
890    B=VAL(MID$(B$,K+1,1)):L(J*4+K,I)=B:LOCATE (J*4+K)*4+3,I*2:U=USR(&HE068+B*
24):IF B THEN U=USR1(1)
900    NEXT K
910  NEXT J:READ A$
920 NEXT I
930 SX=VAL("&H"+LEFT$(A$,1)):SY=VAL("&H"+MID$(A$,2,1)):L(SX,SY)=3:LOCATE SX*4+3,
SY*2:COLOR 6:U=USR(&HE090)
940 X=VAL("&H"+MID$(A$,3,1)):Y=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1)):L(X,Y)=5:LOCATE X*4+3,Y*2:
COLOR 7:U=USR(&HE070)
950 FOR I=0 TO 9
960  BX=INT(RND(1)*14)+1:BY=INT(RND(1)*10)+1:IF L(BX,BY) THEN 960
970  L(BX,BY)=2:LOCATE BX*4+3,BY*2:COLOR 5:U=USR(&HE088)
980 NEXT I
990 LOCATE 69, 3:COLOR 5:PRINT "ROUND";:COLOR 6:PRINTUSING"##";RO;
1000 LOCATE 69, 5:COLOR 7:PRINT      "SCORE"
1010 LOCATE 69, 6:COLOR 6:PRINTUSING "#####0";SC
1020 LOCATE 69, 8:COLOR 4:PRINT      "T O P"
1030 LOCATE 69, 9:COLOR 6:PRINTUSING "#####0";HI
1040 LOCATE 69,12:COLOR 3:PRINT      "TIME"
1050 LOCATE 69,13:COLOR 7:PRINT      "  5000"
1060 LOCATE 69,16:COLOR 3:PRINT      "LEFT"
1070 LOCATE 69,17:COLOR 6:PRINTUSING " & &";STRING$(RE-1,"●");
1080 FOR I=50 TO 20 STEP -2:U=USR1(I):NEXT I
1090 F(0)=0:F(1)=0:RETURN
1100 REM ■■ READ DATA ■■
1110 OUT 81,0:RESTORE 1190:FOR I=0 TO 15:READ B$(I):NEXT
1120 FOR I=0 TO 8:READ M$(I):NEXT
1130 LN=0:FOR I=&HE000 TO &HE090 STEP 16:S=0
1140 FOR J=0 TO 15:READ A$:POKE I+J,VAL("&H"+A$):S=S+VAL("&H"+A$):NEXT J
1150 READ B:IF S<>B THEN BEEP:WIDTH,:PRINT "ERROR IN";LN+1270:END
1160 LN=LN+10:NEXT I:WIDTH,:RETURN
1170 REM ■■ DATA ■■
1180 '
1190 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1200 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1210 '
1220 DATA "▲ ▲ ◣◢ ◣■ ◣ ◢■◤ ▲ ▲","◤ ■ ■ ■ ■ ▌ ▌■ ■ ◤"
1230 DATA "◣ ▼ ▼ ■◥ ◤ ◥■◣ ◤◥ ◣","◢ ▲ ◣◢ ◤ ▲■◤ ▲"
1240 DATA "■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ◤"   ,"▼ ◤◥ ■ ◣ ▼ ▼ ◣ ◣"
1250 DATA "◣◢ ▼ ◢ ◢","■ ▲ ◥ ◥","■ ■ ◤ ◤"
1260 '
1270 DATA 5E,23,56,14,06,60,3E,20,D3,40,CD,18,E0,D3,40,CD, 1639
1280 DATA 18,E0,10,F2,15,20,ED,C9,7B,3D,20,FD,C9,00,00,00, 1667
1290 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A,64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03, 2105
1300 DATA D1,CD,58,E0,CD,58,E0,E1,3A,BD,ED,07,3C,07,07,07, 2040
1310 DATA 07,C6,08,CD,46,E0,E5,06,04,F5,C5,E5,CD,F8,04,E1, 2304
1320 DATA C1,F1,24,10,F4,E1,2C,C9,E5,06,04,1A,77,13,23,10, 1654
1330 DATA FA,E1,01,78,00,09,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,  806
1340 DATA 72,4E,7E,02,F6,F9,F9,06,F8,CD,FD,08,63,56,66,03, 2074
1350 DATA DF,FF,DF,0F,57,77,57,07,FF,FF,7F,0F,77,57,45,07, 1950
1360 DATA EC,FF,EF,0C,31,77,36,01,00,00,00,00,00,00,00,00,  965
1370 '
1380 DATA 8001,8001,8181,8381,8181,8181,8181,8181,83C1,8001,FFFF,728A
1390 DATA 8001,9001,A781,A081,A001,A02D,A425,97B5,8001,8001,FFFF,D31A
1400 DATA 8301,8B21,A421,A441,A481,8E7D,8005,8F29,8111,8E09,FFFF,28D2
1410 DATA 8001,A08B,F9C1,A09D,ADC5,A481,A1D1,AD9D,8001,8001,FFFF,59A9
1420 DATA 8001,8241,8FF1,8241,8081,82F1,8481,8A81,82F1,8001,FFFF,7871
1430 DATA 8001,8001,A3DD,F805,ABC5,A849,A995,8001,F00F,8001,FFFF,EA7A
1440 DATA 8001,9051,B9EB,8843,90C3,B943,D645,9059,8001,8001,FFFF,7871
1450 DATA 8001,8001,C545,ED29,D501,C529,C545,8001,8001,8001,FFFF,B571
1460 DATA 8001,8001,8001,83C1,8241,82C1,8201,8301,8001,8001,FFFF,8572
1470 DATA 8001,ABB5,AA35,B22D,AA2D,ABAD,8001,8181,B18D,F81F,FFFF,D828
```

★ぼくの友達のH君は，ゲーム・センターで，R-TYPEをやっていましたが，後ろにあるスーパーリアル麻雀PⅢが気になって5面で終わってしまいました。(埼玉県大宮市・**影の分身14才**)……【**影：よくあることだ。**】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

高速サブマリン・ゲームの決定版!

Sea Battle（シー バトル）



桐朋コンピューター研究会

内容

学園祭で発表したものです。プログラムが長いので簡単に説明します。タイトルでスペース・キーを押せばスタート，リターン・キーでコンティニューです。2 4 6 8 で船を動かし，スペース・キーで弾を撃ちます。機雷や敵の弾をよけ，敵をある程度やっつけると面クリアです。3面ごとにデカキャラが出現します。何回か弾を当てれば倒せます。

ある敵（面によってちがう）をやっつけると，パワーパーツが増えます。パワーパーツの使いかたですが，面のはじめにつけることができ，つければつける程，スピード(自機か弾の)がアップします。また5キーで，パワーパーツが一つ減って画面が光り，機雷と敵の弾が消えます。しかし，デカキャラでは使えません。

全15面です。メインはマシン語です。リストは二つにわかれており，長いです。チェックサムはきちんと入れてください。プログラム，その他は1-Cの岡本でした。

《第1表》変数表

SC	点
HS	ハイスコア
R	面
P	パーツ
HR	最高面
M	ミス
RE	デカキャラ・スイッチ
PA	パターン

CHECKER FLAG

編：なかなか速いゲームですね。

Dr.D：メイン・プログラムにマシン語を使用しているから，BASICオンリーにくらべるとかなりの高速化が計られている。プログラムもさほど長くはないので，P8mkIIユーザーはぜひ打ち込むべし。

編：各サブ・ルーチンも，短くわかりやすいですね。

Dr.D：そうじゃな。プログラムを組むうえで参考にしてみてくれたまえ。

編：最近，だらだらと長いプログラムが多い中，貴重な1作ですネ。

◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!!リターン・キーでコンティニュー

▶《写真2》上から機雷や弾がガンガン落ちてくる。うまくよけながらミサイル発射!!

◀《写真3》5キーを押すと画面がフラッシュ!!自機が1機減ります

▶《写真4》これがパワーアップ・モード!!自機または弾にスピードを割りふれる

★3年前，チャレハイのことを，ちゅうはいの名前かと思っていたのはこの僕です。(群馬県富岡市・須藤彰久15才)……【影：今月の人気No.1はウーロンハイ。レモンサワーの追いあげをかわしました。見城：失礼な😢】

《リスト1》Sea Battleのライト・データ・リスト

```
100 '[redacted] WRITE DATA [redacted]
110 READ A$,A:IF A$="****" THEN PRINT "O.K. Main Loadｾﾖ":END
120 AD=VAL("&H"+A$):FOR I=1 TO A:READ A$:C=0:FOR J=0 TO 31
130 B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):C=C+B:POKE AD,B:AD=AD+1:NEXT J
140 READ A$:IF C<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT "Error ｱﾄﾞﾚｽ:";HEX$(AD):BEEP:END
150 NEXT:GOTO 110
160 DATA D000,3
170 DATA 3AB0E8B7C84721B1E85E2356EBE5D5C53E20CDD702C1D1E1247CFE262813C5D5,11A3
180 DATA E53E2ACDD702D1E1C12B7323722310D9C9D51B3AB0E821AFE823233D20FB0E02,E96
190 DATA 7E1223130D20F93AB0E83D32B0E8E105C82318DA000000000000000000000000,888
200 DATA d060,3
210 DATA 3A40E8B7C8472141E85E2356EBE5D5C53E20CDD702C1D1E12C7DFE172813C5D5,10BD
220 DATA E53E2BCDD702D1E1C12B7323722310D9C9D51B3A40E8213FE823233D20FB0E02,DB7
230 DATA 7E1223130D20F93A40E83D3240E8E105C82318DA000000000000000000000000,7A8
240 DATA D0D0,6
250 DATA 2100E85E2356EBE511C0E1CD00E0E1DB00FEEF2810FEBF281EFEFB282CDB01FE,111A
260 DATA FE283A184C7CFE01284725ED5B02E81B1BED5302E8183A7CFE25283524ED5B02,C21
270 DATA E81313ED5302E818287DFE1328232CE52A02E81178001922 02E8E118147DFE0D,BB9
280 DATA 280F2DE52A02E8117800B7ED522202E8E11100E8EB732372EB1140E0CD00E02A,DA8
290 DATA 02E87EFE2130182323 7EFE2130111176001 97EFE21300823237EFE213001C93E,A83
300 DATA 013204E8C90000000000000000000000000000000000000000000000000000000,1E8
310 DATA D200,6
320 DATA 3A00E9B7C8472101E95E2356EBC5D5E511C0E1CD00E0E1D1C1131AFE01280A1B,F80
330 DATA 1AFE2528353C1218081B1AFE01282B3D1267C5D5E513131A2140E0114000193D,8EC
340 DATA 20FCEBE1E5CD00E0E1D1C113131313EBED5FFE08DC7BD210B0C93A00E921FCE8,1250
350 DATA 2323232323 3D20F81B0E057E1223130D20F93A00E93D3200E918D43A40E8FE25,A0A
360 DATA D02B2B2B2B2B5E2356EBC5D53A40E83C3240E8113FE813133D20FBEB732372D1,D75
370 DATA 13131313EBC1C900000000000000000000000000000000000000000000000000,2C1
380 DATA D400,6
390 DATA 3A10E8B7C82111E85E2356EBD5E53E20CDD702E1D12D7DFE02CAA6D41BEB7323,1087
400 DATA 722BEB3A00E9B7282647 2101E91A963810FE02300C23131A96380DFE02300918,9B2
410 DATA 1B232323232318052323 23231B10DE2111E85E2356EB3E96CDD702C9AF3210E8,A74
420 DATA 3E20D3400100100B78B120FBAFD34023232335C02B2B2B5E2356EBD513131A,A74
430 DATA 3205E8CD00D3D11B3A00E921FCE82323232323 3D20F806057E12231310FA3A00,AEC
440 DATA E93D3200E9C9AF3210E8C9000000000000000000000000000000000000000000,5AC
450 DATA D300,2
460 DATA 0630C5E51100E2CD00E00EE03E20D3400D20FDE1E51140E2CD00E00EFFAFD340,F7E
470 DATA 0D20FDE1C110DB11C0E1CD00E0C9000211320CD00D3C90000000000000000000,A9C
480 DATA E000,20
490 DATA D5EB26006B292929292929292929E526006B29292929292929C109E526006A29,8BF
500 DATA C10901008009D1D35C06100E041A7723130D20F9D5114C0019D110EFD35FC900,A7F
510 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000003F0000003F000333C30,11D
520 DATA 3FFFFFFC0FFFFFFC03FFFFF00055550000000000000000000000000000000000,A2D
530 DATA 0000000002008000020080000282800000AA000002AA8001562895415628954,4C4
540 DATA 056AA95000AAAA00006AA940056AA950056AA950054AA1500000000000000000,81F
550 DATA 000000000000000000000000000000000000000080000002800000A800000A90,172
560 DATA 00F55A501555ABFF01555B7400002AD000000A9000000A800000000000000000,714
570 DATA 00000000000000000000000000000000000200000028000002A0000006A00000,118
580 DATA 05A55F00FFEA55541DE5554007A800006A000002A00000000000000000000000,6B1
590 DATA 0000000000000000000000000000000000000000A0000002800000A002AAAAA8,2D0
600 DATA 0AAAAA080A0000A402AAA8500096AA400000A5A00000002800000000A00000000,6AF
610 DATA 00000000000000000003C00000FFFF0003FFFFC00FAC3AF003EC3BC003ED7BC0,B7C
620 DATA 03ED7BC000EFFB0000F82F0000F82F00003FFC00000FF0000003C0000003C000,A23
630 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
640 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
650 DATA 0001800000066000001998000026640000999900006666000099990000666600,61E
660 DATA 0099990000666600009999000066660000199800002664000009900000028000,652
670 DATA 0000000000000000000000000000000000019980002666640199999986666666,53A
680 DATA 9999999926666664019999800026640000000000000000000000000000000000,5F7
690 DATA ****,0
700 END`
```

《リスト2》Sea Battleのメイン・プログラム・リスト

```
10 '[redacted] Sea Battle By T.C.S. ﾄｳﾎｳ Computer ｹﾝｷｭｳｶｲ [redacted]
20 CLEAR 300,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,5
30 DEFINT A-Z:COLOR 7,32,0:DIM PT(12,15),PY(12,15),PX(12,15),PC(12,15)
40 DEFUSR= &HD0D0:DEFUSR1=&HD000:DEFUSR2=&HD060:DIM DE$(6,5),TT(15)
50 DEFUSR3=&HD200:DEFUSR4=&HD400:DEFUSR5=&HD330
60 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 6:READ DE$(J,I):NEXT J,I
70 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 12:IF IMOD3=0 THEN 90
80 READ PT(J,I),PY(J,I),PX(J,I),PC(J,I)
90 NEXT J,I:FOR I=1 TO 15:READ TT(I):NEXT:HS=500:HR=1
100 '[redacted] SHOKI [redacted]
110 R=1:RT=0:GOSUB 1040:SC=0:M=2:P=5:RP=1:POKE &HD253,6+R
120 '[redacted] SCREEN [redacted]
130 GOSUB 930:CMD CLS3:LOCATE 0,22:COLOR4
140 PRINT " [redacted]"
150 PRINT "[redacted]":LOCATE 0,0:COLOR7
160 PRINT USING"SCORE:#####0 HI-SCORE:#####0 MISSION:##";SC;HS;R
170 LOCATE 0,1:PRINT USING"SHIP :##  Parts:## T.C.S. 1988";M;P
180 POKE &HE800,17:POKE &HE801,19:POKE &HE802,&H1E:POKE &HE803,&HFB
190 POKE &HE900,0:POKE &HE840,0:POKE &HE8B0,0:POKE &HE810,0
200 POKE &HE804,0:POKE &HE805,0:CMD LINE(0,99)-(319,101),3,BF
210 LOCATE 11,7:COLOR 5:PRINT "MISSION START"
220 A=USR(0):FOR I=0 TO 2000:NEXT:BEEP1:FOR J=0 TO 200:NEXT:BEEP0
230 LOCATE 11,7:PRINT SPC(20):CMD COLOR@(0,2)-(39,20),7:COLOR 7
240 T=15:PT=3:PA=1:PR=0:IF RT THEN 570
250 '[redacted] MAIN [redacted]
260 FOR I=1 TO S1:A=USR(0):IF PEEK(&HE804) THEN 780 ELSE NEXT
270 FOR I=1 TO S2*2:IF INP(9)=191 THEN GOSUB 330
280 A=USR4(0):NEXT:A=USR2(0):A=USR3(0):A=USR1(0):IF PEEK(&HE805) THEN 520
290 PT=PT-1:IF PT<1 THEN GOSUB 440
300 IF RND(1)>.9 THEN GOSUB 370
310 IF INP(0)=223 AND P>0 THEN 400 ELSE 260
320 '[redacted] Fire [redacted]
330 IF PEEK(&HE810) THEN RETURN
340 POKE &HE810,1:POKE &HE811,PEEK(&HE800)-1:POKE &HE812,PEEK(&HE801)
350 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:RETURN
360 '[redacted] ｷﾗｲ [redacted]
370 AD=&HE8B1+PEEK(&HE8B0)*2:POKE AD,14+(RND(1)*8):POKE AD+1,0
380 POKE &HE8B0,PEEK(&HE8B0)+1:RETURN
390 '[redacted] ERASE [redacted]
400 LOCATE 13.7:COLOR7:PRINT "ERASE!":POKE &HE810.0:POKE &HE8B0,0
```

★富士市には，団子の月があり，その姉妹品の富士山頂というお菓子がとてもおいしいぞ!!今度，編集部に持って行ってあげよう。(静岡県富士市・**P6大好き!!14才**)……**【見城**：富士山頂は冷して食べるにかぎるっつーの!!**】**

```
410 FOR I=1 TO 10:BEEP1:OUT 81,33:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:OUT 81,32:NEXT
420 POKE &HE840,0:LINE(0,2)-(38,22)," ",BF:P=P-1:T=T+1:GOTO 540
430 '■■■■■■■■ ﾃｷ ｼｭﾂｹﾞﾝ ■■■■■■■■
440 POKE &HE900,PEEK(&HE900)+1:PT=PT(PA,R)
450 AD=&HE8FC+PEEK(&HE900)*5:POKE AD,PY(PA,R):POKE AD+1,PX(PA,R)
460 POKE AD+2,-(PX(PA,R)>20):POKE AD+3,PC(PA,R):POKE AD+4,PC(PA,R)
470 PA=PA+1:IF PA<13 THEN RETURN
480 PA=1:PR=PR+1:IF PR<6 THEN RETURN
490 '■■■■■■■■ TIME UP ■■■■■■■■
500 LOCATE 14,7:COLOR3:PRINT "TIME UP!":FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 780
510 '■■■■■■ Bomb! ■■■■■■
520 SC=SC+2*PEEK(&HE805):LOCATE 0,0:COLOR7:PRINT USING"SCORE:#####0";SC
530 IF PEEK(&HE805)=TT(R) THEN BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:P=P+1
540 LOCATE 10,1:PRINT USING"Parts:##";P
550 POKE &HE805,0:T=T-1:IF T>0 THEN 260 ELSE 870
560 '■■■■■■ ﾃﾞｶｷｬﾗ ■■■■■■
570 LINE(0,2)-(39,20)," ",7,BF:CMD LINE(0,0)-(319,98),0,BF
580 LOCATE 14,5:COLOR 2:PRINT "DANGER!":LINE 5,1
590 FOR J=0 TO 100:BEEP1:FOR I=0 TO J¥2:NEXT:BEEP0:NEXT
600 LOCATE 14,5:COLOR7:PRINT SPC(12):LINE 5,0:DE=R¥3:RT=0
610 FOR I=1 TO 6:LOCATE 14,2+I:COLOR7:FOR J=0 TO 300:NEXT:PRINT DE$(I,DE):NEXT
620 POKE &HE805,0:POKE &HE900,3:POKE &HE840,0:POKE &HE8B0,0:AD=&HE901
630 FOR I=1 TO 3:POKE AD,8:POKE AD+1,2*I+13:POKE AD+4,R*5+20:AD=AD+5:NEXT
640 FOR I=1 TO S1:A=USR(0):IF PEEK(&HE804) THEN RT=1:GOTO 780
650 NEXT:FOR I=1 TO S2:IF INP(9)=191 THEN GOSUB 330
660 A=USR4(0):NEXT:A=USR2(0):A=USR1(0):IF PEEK(&HE805) THEN 700
670 IF RND(1)>.9 THEN GOSUB 370 ELSE IF RND(1)>.8 THEN GOSUB 750
680 GOTO 640
690 '■■■■■■■■■■ ﾊｶｲｼﾀ ■■■■■■■■■■
700 FOR I=1 TO 6:LINE(14,2+I)-(19,2+I),"■",I:FOR Q=1 TO 3:FOR J=0 TO 50
710 BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR J=0 TO 50:NEXT J,Q,I
720 FOR I=1 TO 6:LINE(14,2+I)-(19,2+I)," ":FOR J=0 TO 20
730 BEEP1:BEEP0:NEXT J,I:SC=SC+100:P=P+2:GOTO 870
740 '■■■■■■ ﾐｻｲﾙ ■■■■■■
750 AD=&HE841+PEEK(&HE840)*2:POKE AD,10:POKE AD+1,(RND(1)*8)+15
760 POKE &HE840,PEEK(&HE840)+1:RETURN
770 '■■■■■■ MISS ■■■■■■
780 POKE &HD331,PEEK(&HE800):POKE &HD332,PEEK(&HE801):A=USR5(0)
790 FOR I=1 TO 3:OUT 81,33:FOR J=0 TO 30:NEXT:OUT 81,32:BEEP1
800 FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT
810 M=M-1:IF M>-1 THEN 130
820 CMD CLS2:LINE(0,2)-(40,25)," ",BF:LOCATE 13,7:COLOR7
830 PRINT "GAME IS OVER":LOCATE 8,9:PRINT "You failed the MISSION"
840 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 14,11:COLOR3:PRINT "You're TOP!"
850 HR=R:FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO 110
860 '■■■■■■ Round Clear ■■■■■■
870 A$="MISSION CLEAR":FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 11+I,5
880 COLOR5:PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP0:NEXT
890 FOR I=0 TO 2000:NEXT:POKE &HD253,PEEK(&HD253)+1:R=R+1:IF R=16 THEN 1150
900 SC=SC+200:P=P+2:IF RMOD5=0 THEN M=M+1
910 IF R MOD 3=0 THEN RT=1:GOTO 130 ELSE 130
920 '■■■■■■ Power up ■■■■■■
930 CMD CLS3:S1=1:S2=1:COLOR7:Y=7
940 COLOR6:LOCATE 11,5:PRINT "POWER UP:";P:COLOR 7
950 LOCATE 12, 7:PRINT "RETURN":LOCATE 12,9:PRINT "SHIP SPEED:";S1
960 LOCATE 12,11:PRINT "TAMA SPEED:";S2
970 LOCATE 10,Y:PRINT " ":Y=Y-2*((INP(1)=254)*(Y>7)-(INP(0)=251)*(Y<11))
980 LOCATE 10,Y:COLOR2:PRINT "●":FOR J=0 TO 100:NEXT
990 IF INP(9)<>191 THEN GOTO 970 ELSE BEEP1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP0
1000 IF Y=7 THEN RETURN
1010 IF P=0 THEN FOR J=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 940
1020 P=P-1:IF Y=9 THEN S1=S1+1:GOTO 940 ELSE S2=S2+1:GOTO 940
1030 '■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■
1040 CMD CLS3:COLOR 1:LOCATE 0,1
1050 PRINT "   ▀▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀▀      ┌                 "
1060 PRINT "    ▀▀   ▀▀  ▀▀ ▀▀    ├┐┌─┬─            "
1070 PRINT "     ▀▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀ ▀▀   └┘H │ ─┬─│  ┌─"
1080 PRINT "          ▀▀ ▀▀ ▀▀▀▀     ││ │  │ │  ├─"
1090 PRINT "        ▀▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀ ▀▀          │ └─ └─"
1100 LOCATE \12,10:COLOR4:PRINT USING"HI-SCORE:#####0";HS
1110 LOCATE 12,15:COLOR (RND(1)*7)+1:PRINT "HIT SPACE KEY!"
1120 IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE IF INP(1)<>127 THEN 1110
1130 R=HR:IF R MOD 3=0 THEN RT=1:RETURN ELSE RETURN
1140 '■■■■■■■■ HAPPY END ■■
1150 CMD CLS3:LOCATE 13,8:COLOR7:PRINT "HAPPY END!"
1160 FOR I=2 TO 3:CMD SCREEN I,0,6:FOR J=0 TO 300:NEXT J,I:GOTO 1160
1170 '■■■■■■■■ DATAS ■■■■■■■■
1180 DATA "\◢┴┴◣/","◢██◣","|┐||┌|","\╰┐┌╯/"," ■┘■ "," ◥ ◤ "
1190 DATA " ╭──╮ ","|⌒⌒|","|∪∪|","|□#□|","|┬||┬|"," └┤├┘"
1200 DATA " ◢█◣ "," ■▲■ "," ▼▼▼ "," ├||┤ "," ┴||┴ ","  ||  "
1210 DATA "\◢┴┴◣/","■⌒■","◥∪◤"," ■══■ "," ■|■ "," ◥|◤ "
1220 DATA " ◢██◣ ","█████","■o■o■","\███/"," ███ "," ◥██◤ "
1230 DATA 20,3,00,1,15,3,38,1,05,2,00,1,23,9,38,2,20,5,38,1,04,3,00,1
1240 DATA 07,5,00,1,13,7,38,2,16,8,00,1,15,6,00,1,05,3,00,1,10,8,00,1
1250 DATA 07,3,00,1,07,3,38,2,07,2,00,1,13,9,38,2,13,5,38,1,13,3,00,1
1260 DATA 07,5,38,2,07,7,38,2,20,8,00,1,50,6,00,1,05,3,00,1,30,8,00,1
1270 DATA 10,3,00,3,15,3,38,1,15,2,00,1,13,9,38,2,10,5,38,1,10,3,00,1
1280 DATA 01,5,00,1,01,7,00,3,01,9,00,1,15,6,38,2,05,3,38,2,10,8,00,1
1290 DATA 04,3,00,1,04,3,38,1,04,2,00,3,04,9,38,2,04,5,00,3,04,3,38,4
1300 DATA 04,5,00,3,04,7,38,2,04,8,00,1,04,6,38,1,04,3,00,1,30,8,38,1
1310 DATA 02,3,00,1,02,4,00,3,02,5,00,3,02,9,00,4,20,5,38,2,04,8,38,2
1320 DATA 07,5,00,1,13,7,38,2,02,8,00,1,02,6,00,1,02,3,00,1,10,8,00,1
1330 DATA 20,3,38,2,15,3,38,2,05,3,38,2,23,3,38,2,20,5,38,4,04,3,00,1
1340 DATA 07,3,38,2,13,3,00,3,16,3,00,3,15,3,00,1,05,5,38,4,10,8,00,1
1350 DATA 20,3,23,1,15,3,14,3,05,2,23,3,23,9,14,1,20,5,23,2,04,3,14,3
1360 DATA 07,5,23,4,13,7,14,1,16,8,23,2,15,6,14,3,05,3,23,4,10,8,14,3
1370 DATA 20,3,00,2,15,3,38,3,05,2,00,2,05,9,38,3,20,5,38,3,04,3,00,2
1380 DATA 07,5,10,2,07,7,38,4,16,8,05,2,15,6,03,4,05,3,07,5,10,8,22,4
1390 DATA 20,3,20,5,05,3,00,5,05,2,27,4,23,9,20,4,20,5,30,4,04,3,03,1
1400 DATA 07,5,00,5,03,7,38,5,06,8,38,4,15,6,00,1,05,3,00,3,10,8,00,5
1410 DATA 02,3,38,4,02,3,38,4,02,2,00,5,02,9,38,5,02,5,38,4,02,3,00,1
1420 DATA 02,5,38,4,03,7,38,4,06,8,00,5,15,6,00,5,05,3,00,5,10,8,38,5
1430 DATA 2,2,0,2,2,0, 2,1,0, 4,4,0, 1,1,0
```

★編集部は，どこにあるんですか？(神奈川県厚木市・X-HE2 13才)……【影：ここにあるよ‼編：ここじゃあわからないでしょう‼影：だから，ここにあるって言ってるじゃないか‼つぐ美：モー！いいかげんにしなさい‼】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

マッピングがたより

THE SANSO（ザ サンソ）



あほな男

★ゲーム内容

主人公は今，地下１階にいるので，なんとかして地上にたどりつけばよいというゲームです。しかし，地下は迷路になっているうえ，まっ暗で何も見えません。だけど，一度通ったところには足あとがつきます。でも，自分を中心として２キャラ以内の足あとしか見えません。意味がわからないと思いますが，ドラクエＩの洞窟で，たいまつを使ったときと同じです。

それから，５歩歩くたびに，自分の持っている酸素が５減ります。おまけに酸素が10減る場所もあります。逆にエアパックを取ると，酸素が20増えます。ちなみに酸素が０になって，５歩歩くと死にます。

《第１表》変数表

Ａ１％	主人公キャラ
Ａ２％	足あとキャラ
ＭＺ	迷路データ読み込みの配列
ＭＵ＄	ＢＧＭデータ読み込みの配列
Ｘ，Ｙ	自分がつぎに進むところに何があるのか調べるときに使う
Ｘ１，Ｙ１	主人公キャラの座標
Ｂ	階数
ＳＡ	酸素量
ＷＡ	何歩歩いたか記憶させる

★操作方法

テンキーで上下左右に移動。

CHECKER FLAG

編：ショート・プログラムですネ。
影：でもあまりおもしろくないですネー。
Dr.D：そうか。確かに，ショート・プログラムにしては，キャラクター，面数，ＢＧＭなど，なかなかの味をだしているのだが，いかんせん，ゲーム内容が今一歩じゃな。
編：ただ，まっ暗な中を歩きまわり，でてくるのは，エアパックと階段と酸素が減る場所だけ。これじゃあ，ゲームとしておもしろみに欠けてしまうのも当然ですネ。

◀《写真１》スタート!!こうやって迷宮内を動きまわる

◀《写真２》げげっ!!SANSOが10も減ってしまった

◀《写真３》エアパックを見つけたゾ!!ラッキー!!

◀《写真４》下へ行くハシゴだ!!当然降りるっきゃない!!

★私は，ベーマガを買うとき本を開き，「うーん，今月もいいにおいだ」といってベーマガの本のにおいをかぎます。(宮城県仙台市・**チョモランマ部のリーダー15才**)……【**影**：今度から，ハイビスカスの香りにするかな。】

```
10 '----------- THE SANSO          --------------------
20 SCREEN 2,0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE,,0:COLOR,3:COLOR=(3,0):CLS 3
30 DIM A1%(31),A2%(31),MZ(15,14),MU$(32):X=2:Y=2:B=1:SA=800
40 FOR I=0 TO 31:READ A$:A1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 31:READ A$:A2%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR I=1 TO 32:READ A$:MU$(I)=A$:NEXT:GOSUB 240:GOSUB 470
70 '----------- MAIN               --------------------
80  SCREEN 2,0,0,3:LINE(X1-20,Y1-20)-(X1+29,Y1+29),0,BF
90  SCREEN 2,0,1,3:PUT@(X1,Y1),A1%,PSET:I0=INP(0):I1=INP(1)
100 IF I0=239 THEN X=(X1-10)/10:Y=Y1/10:GOTO 150
110 IF I0=191 THEN X=(X1+10)/10:Y=Y1/10:GOTO 150
120 IF I0=251 THEN Y=(Y1+10)/10:X=X1/10:GOTO 150
130 IF I1=254 THEN Y=(Y1-10)/10:X=X1/10:GOTO 150
140 GOSUB 480:GOTO 80
150 IF MZ(X,Y)=1 THEN 140
160 IF MZ(X,Y)=2 THEN GOSUB 390
170 IF MZ(X,Y)=3 THEN GOSUB 400
180 IF MZ(X,Y)=4 THEN GOSUB 420
190 IF MZ(X,Y)=5 THEN GOSUB 430
200 WA=WA+1:IF WA=5 THEN WA=0:SA=SA-5:IF SA<0 THEN 510 ELSE GOSUB 370
210 SCREEN 2,0,0,3:LINE(X1-20,Y1-29)-(X1+30,Y1+29),3,BF
220 SCREEN 2,0,1,3:PUT@(X1,Y1),A2%,PSET:X1=X*10:Y1=Y*10:GOTO 140
230 '---------- READ MAZE          --------------------
240 SCREEN 2,0,0,3:COLOR,3:CLS 3:SCREEN 2,0,1,3:CLS 3
250 IF B=0 THEN 540
260 IF B=1 THEN RESTORE 680:GOTO 290
270 IF B=2 THEN RESTORE 720:GOTO 290
280 RESTORE 760
290 LOCATE 30,12:PRINT "NOW READING...":FOR I=1 TO 14:READ A$:FOR N=1 TO 15
300 MZ(N,I)=VAL(MID$(A$,N,1)):NEXT N,I:GOSUB 320:X1=X*10:Y1=Y*10:RETURN
310 '---------- MOJI & GAMEN       --------------------
320 LINE(9,9)-(160,150),1,B:SCREEN ,,0:LINE(171,94)-(319,199),1,B
330 LINE(171,0)-(319,24),1,B:LINE(171,32)-(319,54),1,B
340 LINE(171,62)-(319,86),1,B
350 CLS:LOCATE 44,13:PRINT "----------- MESSAGE ---------------"
360      LOCATE 55, 1:PRINT "THE SANSO  ":LOCATE 57,9:PRINT "ﾁｶ";B;"ｶｲ"
370      LOCATE 44, 5:PRINTUSING "YOUR SANSO          ###############";SA:RETURN
380 '---------- MESSAGE            --------------------
390 LOCATE 46,15:PRINT "ﾅﾝﾄ AIR ﾊﾟｯｸ ｦ ﾐﾂｹﾀ!! ":SA=SA+20:MZ(X,Y)=0:GOTO 410
400 LOCATE 46,15:PRINT "ｹﾞｯ!! SANSO ｶﾞ10 ﾍｯﾀ!!":SA=SA-10
410 LOCATE 48,16:PRINT "PUSH 'g' KEY":WAIT 2,128,255:CLS:GOSUB 350:RETURN
420 LOCATE 46,15:PRINT "ｳｴﾍｲｸ ﾊｼｺﾞ ｶﾞｱﾘﾏｽ  ﾂｶｲﾏｽｶ?(y/n)":A=-1:GOTO 440
430 LOCATE 46,15:PRINT "ｼﾀﾍｲｸ ﾊｼｺﾞ ｶﾞｱﾘﾏｽ  ﾂｶｲﾏｽｶ?(y/n)":A= 1
440 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN B=B+A:GOTO 240
450 IF A$="n" THEN GOSUB 350 ELSE 440:RETURN
460 '---------- BGM                --------------------
470 BGM 1:STOPM:PLAY "o218v8":RETURN
480 M=M+1:IF M=33 THEN M=1
490 PLAY MU$(M):RETURN
500 '---------- GAME OVER          --------------------
510 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE 54,17:PRINT "GAME  OVER"
520 LOCATE 48,18:PRINT "---- PUSH 'G' KEY ----":WAIT 2,128,255:SCREEN 0:CLS:END
530 '---------- ENDING             --------------------
540 FOR I=1 TO 40:FOR N=7 TO 0 STEP-1:COLOR=(3,N):NEXT N,I:GOSUB 320
550 LINE(11, 11)-(158,148),5,BF:LINE(11,120)-(158,148),4,BF
560 LINE(80, 86)-(80 ,110):LINE(80,110)-(65 ,130):LINE(80,110)-(95,130)
570 LINE(80, 98)-(60 , 90):LINE(80, 98)-(100, 90)
580 CIRCLE(80,70),15:CIRCLE(35,25),10:CIRCLE(130,130),20,,,,.3
590 PAINT(130,130),0,7:PAINT(40,25),2,7
600 LOCATE 45,15:PRINT "ﾂｲﾆ ﾁｼﾞｮｳﾏﾃﾞ ｸﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ｡
610 LOCATE 45,16:PRINT "ﾀﾞｶﾗ 'g' ﾎﾞﾀﾝｦ ｵｿｳ":WAIT 2,128,255:CLS 3
620 LOCATE 35,12:PRINT "THE  END":PUT@(127,95),A2%,PSET:PUT@(176,95),A2%,PSET
630 FOR I=0 TO 4000:NEXT I:CLS 3:END
640 '---------- DATA               --------------------
650 DATA 000A,000A,000C,4080,408C,001E,C0D0,C0DE,003F,C0E0,C0FF,0021,C0C0,C0E1,0
033,0000,0033,807F,0000,801E,80FF,0040,8061,80FF,0040,006E,00FF,0000,0061,807F,0
000,803B
660 DATA 000A,000A,000C,000C,000C,000D,000D,000D,4000,4000,4000,0057,0057,0057,8
087,8087,8087,8033,8033,8033,8073,8073,8073,8063,8063,8063,0061,0061,0061,0040,0
040,0040
670 DATA @7C,E,B,A,C,E,B,A,C,E,B,A,C,E,B,A,@37C,E,B,A,C,E,B,A,C,E,B,A,C,E,B,A
680 DATA 111111111111111,100000100010001,101110001010101,101021110010101
690 DATA 101010001030101,101010100111201,100010010300111,101021001010101
700 DATA 101113101011001,100000101000101,101111001010101,101000101011101
710 DATA 100010001005141,111111111111111
720 DATA 111111111111111,130001051000031,101100010011101,101112100100001
730 DATA 100011301001111,101121010315131,101221010100131,101010010101541
740 DATA 101015010101011,101031110111001,103100003000101,101111111110101
750 DATA 130000000000101,111111111111111
760 DATA 111111111111111,100000000000001,101101101101101,101000101000101
770 DATA 100131000121001,100312011010001,101021103000111,100110210111021
780 DATA 110010412140011,100101101211131,101000100010001,101010101010101
790 DATA 130010001000141,111111111111111
```

★この間ゲーセンでファイナルラップをやった。右端のこわいおにいさんの車をスピンさせてしまい，にらまれてしまった。その顔がまだ忘れられない。(東京都練馬区・男的珊瑕17才)……【影：そんなにハンサムだったのか？】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

魔法の修業にでた若者の物語

魔法(まほう)の人(ひと)



奥平　博信

STORY

あれからどのくらいのときが流れたのでしょうか。かつて森の中で3体の像と戦った少年「ライク」は今日，16回目の誕生日を迎えました。

16才になった彼は魔法使いになろうと思い，ある有名な魔法使いを訪ねました。すると魔法使いはこう言いました。「ライクよ，私はおまえが知恵も勇気も持っていることは知っている。しかし，私のもとで魔法を学びたいならば試験を受けなければならないのだ」

ライクは無言のままうなずきました。「ならば，これから10ある部屋を通ってもらう。各部屋にはドアが隠されている。それを見つけだし，そこへカギを持っていくとつぎの部屋へ行ける。私の分身がおまえの邪魔をするが，床に落ちている魔法の書いてある巻物を利用して，見事に突破してくることを祈っているぞ」

それからライクは巻物が読めるようになる杖を渡されました。そして，そのつぎの瞬間，杖が光ったかと思うと，ライクはすでに一番目の部屋にいました。

《第1表》魔法の種類

- ●HEALING
  ＬＩＦＥが全快します。
- ●SPEED
  ライクの速さが普通の速さの2倍になります。
- ●SLEEP
  相手を一定時間眠らせて動けなくさせますが，失敗することもあります。
- ●TELEPORT
  ランダムな位置にテレポートします。
- ●BOM
  相手のどちらか一方を爆発させて壁にしてしまいますが，失敗することもあります。

HOW TO PLAY

ライクを[8][2][4][6]で上下左右，右上，左上に動かして見えないドアを見つけて，そこへカギを動かして持っていくと面クリアです。

巻物を拾うと画面のＭＡＳＩＣのところにその巻物に書いてある魔法が表示されます。魔法は全部で5種類で，スペース・キーを押すことによって，その魔法を使うことができます。拾った巻物の魔法は1回使ったり，新しい巻物を拾ったりすると前に表示されていた魔法は消えて使えなくなります。

魔法使いの分身にダメージをあたえられてＬＩＦＥが0になったり，部屋の中の酸素がなくなったりするとゲーム・オーバーです。

あと，[ＥＳＣ]キーを押すとＬＩＦＥが三つ減って，その面のはじめからできます。

《第2表》変数表

W%	壁のデータ
F%	床のデータ
L%	ライクのデータ
M%	魔法使いのデータ
D%	ドアのデータ
K%	カギのデータ
S%	巻物のデータ
P(X, Y)	画面データ
MN$(h)	魔法のデータ
M	部屋数
D	ダメージ
H	魔法
LX, LY	ライクの座標
X(I), Y(I)	魔法使いの座標
DX, DY	ドアの座標
KX, KY	カギの座標
ML(I)	魔法使いの生死
OX	空気量

PROGRAM

面データは圧縮してあります。自分で面を作りたい人は，プログラムを見てどう圧縮されているか，自分で考えてやってください（私もはじめはそうやって圧縮の方法を知りました)。キャラクター・データは，きれいなキャラクターを作るとどうしても長くなってしまうので，チェックサムをつけておきました。

いつも2000行以内でおもしろいものを作ろうと思っているのですが，いろいろと付け足していくうちにオーバーしてしまいました。

AT LAST

このゲームは'88年8月号の「森の人」の続編にあたるものです。

あと，スペース・キーでスタート，[C]でコンティニュー・プレイ，[CTRL]+[S]で一時停止です。これをやって，おもしろくない人がいたら，私がキャプチュードをかけてあげましょう!!

CHECKER FLAG

編：キャラクターがきれいですネ。デモもあったりして，なかなか凝ってるんじゃないですか？

Dr.D：ドアを捜して，そこにカギを入れるというのはなかなかユニークじゃな。巻物の魔法も5種類あって，なかなかおもしろいのお。

編：敵の動きが，しつこいですネ。

Dr.D：530行からが敵を動かすルーチンじゃ。MX，MYが敵の座標のようじゃから。むずかしいと思うならここを変化させよう。

★久しぶりにプログラムを打ち込んだら，セーブするのを忘れた。影さんのばーか！あー，すっとした。(大分県臼杵市・雄速麻武17才)……【影：私は，やつ当たりの道具なのか？つぐ美：あーら影さん，そうだったの。ムフッ。】

▲《写真1》オープニング・デモ。気合いを入れてスタート!

▼《写真2》おっと!!いきなり出口を見つけた。鍵を運べ!!

▲《写真3》2面だ。まずは，出口を捜すことが先決

▼《写真4》ゲーム・オーバーになるとこんなデモが

魔法の人のプログラム・リスト

```
10 ' ┌──────────────────────────────────────┐
20 ' |   " MAN  of  MASIC  - ﾏﾎｳ ﾉ ﾋﾄ - "    |
30 ' |       for NEC PC-8801 ｼﾘｰｽﾞ  N88-DISK BASIC (V1)  |
40 ' └─────────by Hironobu Okudaira────────┘
50 ' ////////////// SHOKI //////////////
60 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR 7,0,,7:DEFINT A-Z:R=1
70 DIM W%(97),F%(97),L%(97),M%(97),D%(97),K%(97),S%(97),P(13,11),MN$(5)
80 FOR I=0 TO 97:READ A$:W%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
90 FOR I=0 TO 97:READ A$:F%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
100 FOR I=0 TO 97:READ A$:L%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
110 FOR I=0 TO 97:READ A$:M%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
120 FOR I=0 TO 97:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
130 FOR I=0 TO 97:READ A$:K%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
140 FOR I=0 TO 97:READ A$:S%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:READ A$,B$
150 FOR H=1 TO  5:READ MN$(H):NEXT:GOSUB 1150
160 ' ////////////// TITLE //////////////
170 CLS 3:BEEP:D=0:H=0:M=1:OX=1300:RESTORE 1800
180 FOR X=0 TO 13 STEP 13:FOR Y=0 TO 11:GOSUB 270:NEXT:NEXT
190 FOR Y=0 TO 11 STEP 11:FOR X=1 TO 12:GOSUB 270:NEXT:NEXT
200 PUT@(64, 48),L%,PSET:PUT@(224, 48),M%,PSET
210 PUT@(64, 88),K%,PSET:PUT@(224, 88),D%,PSET
220 PUT@(64,128),F%,PSET:PUT@(224,128),S%,PSET
230 FOR I=0 TO 21:READ C,X,Y,Z$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT Z$:NEXT
240 IF INP(9)=191 THEN 980 ELSE IF INP(2)=247 THEN M=R ELSE 240
250 CLS:BEEP:RESTORE 1850
260 FOR I=0 TO 16:READ C,X,Y,Z$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT Z$:NEXT:GOTO 290
270 PUT@(X*32,Y*16),W%,PSET:P(X,Y)=1:RETURN
280 ' ////////////// SCREEN //////////////
290 LX=6:LY=5:X(4)=1:Y(4)=10:X(5)=12:Y(5)=10:ML(4)=0:ML(5)=0:O=0:P=0:Q=0:OX=1300
300 COLOR 7:LOCATE 37,23:PRINT USING "##";M:LOCATE 11,12:PRINT "          "
310 RESTORE 2020:FOR I=2 TO M:FOR J=0 TO 23:READ A$:NEXT J,I
320 FOR L=0 TO 1:FOR K=1 TO 10:READ A$:IF A$="1" THEN A$="000"
330 FOR J=0 TO 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):Z=8:FOR I=1 TO 4
340 IF SGN(Z AND A)=1 AND L=0 THEN PUT@((J*4+I)*32,K*16),W%,PSET
350 IF SGN(Z AND A)=1 AND L=1 THEN PUT@((J*4+I)*32,K*16),S%,PSET ELSE IF L=1 THEN 380
360 IF SGN(Z AND A)=0 AND L=0 THEN PUT@((J*4+I)*32,K*16),F%,PSET
370 P(J*4+I,K)=SGN(Z AND A)+L
380 Z=Z/2:NEXT I,J,K,L
390 READ DX,DY,KX,KY:P(LX,LY)=3:P(DX,DY)=6:P(KX,KY)=8
400 PUT@(LX*32,LY*16),L%,PSET:PUT@(KX*32,KY*16),K%,PSET
410 ' ////////////// LIKE MOVE //////////////
420 FOR I=0 TO 0
430 I0=INP(0):I1=INP(1)
440 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 670
450 IF INP(9)=127 THEN 870
460 OX=OX-1:GOSUB 890
470 LVX=(I0=239)-(I0=191):LVY=(I1=254)-(I0=251)
480 IF LX+LVX=LX AND LY+LVY=LY THEN 520
490 ON P(LX+LVX,LY+LVY) GOTO 520,800,520,520,520,910,520,930
500 PUT@(LX*32,LY*16),F%,PSET:P(LX,LY)=0:LX=LX+LVX:LY=LY+LVY
510 PUT@(LX*32,LY*16),L%,PSET:P(LX,LY)=3
520 NEXT
530 ' ////////////// MAGE MOVE //////////////
540 IF P<>1 THEN 570
550 T=T+1:IF T<>150 THEN 420
560 T=0:P=0
570 FOR I=4 TO 5:IF ML(I)=1 THEN 650
580 IF ABS(LX-X(I))<5 AND ABS(LY-Y(I))<5 THEN 600
590 MX=(RND*2)-1:MY=(RND*2)-1:GOTO 620
600 MX=SGN(LX-X(I)):MY=SGN(LY-Y(I)):GOTO 620
610 IF P(X(I)+MX*-1,Y(I)+MY)=1 THEN MY=MY*-1 ELSE MX=MX*-1
620 ON P(X(I)+MX,Y(I)+MY) GOTO 650,650,840,650,650,650,650,650
630 PUT@(X(I)*32,Y(I)*16),F%,PSET:P(X(I),Y(I))=0:X(I)=X(I)+MX:Y(I)=Y(I)+MY
640 PUT@(X(I)*32,Y(I)*16),M%,PSET:P(X(I),Y(I))=I
650 NEXT:GOTO 420
660 ' ////////////// MASIC //////////////
670 ON H GOTO 690,700,710,720,760
680 BEEP:LOCATE 30,19:PRINT "          ":H=0:RETURN
690 D=0:COLOR 4:LOCATE 30,10:PRINT "██████████":GOTO 680
700 O=1:GOTO 680
710 P=1:GOTO 680
720 C=(RND(1)*2)+4:IF C=6 THEN 680
730 FOR K=1 TO 14:BEEP 1:BEEP 0
```


★僕のクラスのO君は，98版のエグザイルをサウンドボードがないので音楽を一度も聞かずにクリアしてしまったそうです。(福岡県北九州市・コマッケ14才)……【影：そういう人には，私の美声で!!編：そっ,それだけは…。】

```
740 CIRCLE(X(C)*32+16,Y(C)*16+8),K,2:CIRCLE(X(C)*32+16,Y(C)*16+8),K,0
750 NEXT:PUT@(X(C)*32,Y(C)*16),W%,PSET:ML(C)=1:OX=OX-100:GOTO 680
760 PUT@(LX*32,LY*16),F%,PSET:P(LX,LY)=0
770 LX=(RND(1)*11)+1:LY=(RND(1)*9)+1:IF P(LX,LY)<>0 THEN 770
780 PUT@(LX*32,LY*16),L%,PSET:P(LX,LY)=3:GOTO 680
790 ' ////////////// TAKE SCROLL //////////////
800 C=RND(1)*4
810 IF C=0 THEN H=1 ELSE IF C=1 THEN H=2 ELSE IF C=3 THEN H=3 ELSE IF C=4 THEN H=4 ELSE H=5
820 COLOR 7:LOCATE 30,19:PRINT MN$(H):GOTO 500
830 ' ////////////// DAMAGE //////////////
840 D=D+1:BEEP 1:BEEP 0:COLOR 2:LOCATE 40-D,10:PRINT"■"
850 PUT@(LX*32,LY*16),L%,PRESET:IF D=11 THEN 970
860 PUT@(LX*32,LY*16),L%,PSET:GOTO 420
870 D=D+3:BEEP:COLOR 2:LOCATE 40-D,10:PRINT "■■■":IF D>=11 THEN 970 ELSE 290
880 ' ////////////// OXYGEN //////////////
890 COLOR 7:LOCATE 36,14:PRINT USING "####";OX:IF OX<>0 THEN RETURN ELSE 970
900 ' ////////////// DOOR //////////////
910 BEEP:PUT@(DX*32,DY*16),D%,PSET:P(DX,DY)=7:GOTO 520
920 ' ////////////// KEY //////////////
930 ON P(LX+LVX+LVX,LY+LVY+LVY) GOTO 520,520,520,520,520,520,1090,520
940 PUT@((LX+LVX+LVX)*32,(LY+LVY+LVY)*16),K%,PSET
950 P(LX+LVX+LVX,LY+LVY+LVY)=8:GOTO 500
960 ' ////////////// OPENING & ENDING & GAME OVER //////////////
970 R=M
980 CLS:BEEP:RESTORE 1920:COLOR 7:LINE(32,16)-(415,175),0,BF
990 FOR X=1 TO 12:PUT@(X*32,128),W%,PSET:PUT@(X*32,112),F%,PSET:NEXT
1000 PUT@(128,112),L%,PSET:PUT@(256,112),M%,PSET
1010 FOR I=0 TO 5:READ X,Y,Z$:LOCATE X,Y:PRINT Z$:NEXT
1020 IF OX=0 OR D>=11 THEN RESTORE 1990 ELSE IF M=11 THEN RESTORE 2000 ELSE RESTORE 1980
1030 FOR I=0 TO 2:READ X,Y,Z$:LOCATE X,Y:PRINT Z$:FOR J=0 TO 8000:NEXT:NEXT
1040 IF OX=0 OR D>=11 THEN 170 ELSE IF M=11 THEN 1050 ELSE 250
1050 FOR I=0 TO 24:ROLL 8:LOCATE 0,24:PRINT
1060 FOR J=0 TO 6:COLOR=(6,J):FOR K=0 TO 80:NEXT:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:BEEP
1070 COLOR 7:LOCATE 18,11:PRINT "FIN":GOTO 1070
1080 ' ////////////// CLEAR //////////////
1090 PUT@((LX+LVX)*32,(LY+LVY)*16),L%,PSET:PUT@(LX*32,LY*16),F%,PSET
1100 FOR I=0 TO 6:COLOR=(6,I):FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
1110 M=M+1:BEEP:COLOR 6:LOCATE 11,12:PRINT "CLEAR!"
1120 CIRCLE(224,96),50,5,,,.3:PAINT(224,96),0,5
1130 IF M=11 THEN 980 ELSE 290
1140 ' ////////////// CHECK //////////////
1150 RESTORE 1210:FOR J=0 TO 6:CH!=0
1160 FOR I=0 TO 97:READ A$:C!=VAL("&H"+A$):CH!=CH!+C!:NEXT
1170 READ C!,C$:IF CH!<>C! THEN PRINT "DATA ERROR IN ";C$:BEEP:END
1180 NEXT:RETURN
1190 ' ////////////// DATAS //////////////
1200 '  CHARACTER
1210 DATA 20  ,10  ,AAEA,AAAA,FFFF,FEFF,FFFF,FEFF,5555,5555,FFFF,FDFF,FFFF,FDFF
1220 DATA AABA,AAAA,AFFA,BAFA,AFFA,BAFA,5555,5555,7FF5,F5D5,7FF5,F5D5,AAAA,AAAA
1230 DATA FFFA,FAAB,FFFA,FAAB,5555,5555,FDF7,F55F,FDF7,F55F,AAAA,AAAA,FAFF,FABF
1240 DATA FAFF,FABF,5555,5555,D5FF,F5FF,D5FF,F5FF,AAAA,AAAA,ABFF,FAFF,ABFF,FAFF
1250 DATA 5555,5555,5FFD,F5FF,5FFD,F5FF,AAAA,AAAA,BFFA,FAFA,BFFA,FAFA,5555,5555
1260 DATA FFF5,75F5,FFF5,75F5,AAAA,AAAA,FFFB,FAFA,FFFB,FAFA,5555,5555,FFFF,F5FF
1270 DATA FFFF,F5FF,AAAA,AAAA,AAFA,AAAA,AAFA,AAAA,5555,5555,55D5,5555,55D5,5555
1280 DATA -42364 ,1210-1280 : '  WALL
1290 DATA 20  ,10  ,80  ,100 ,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF3F,FCF3,AACA,ABAC,E0  ,70E
1300 DATA FF3F,FCF3,55D5,575D,C0  ,32C ,FF3F,FCF3,AAEA,ABAE,C0  ,31C ,FF3F,FCF3
1310 DATA 55D5,575D,AAC0,BAC ,0   ,FC03,FFFF,ABFE,FFFF,7FC ,CF3F,FCFF,75D5,5755
1320 DATA 38E0,B00 ,CF3F,FCFF,BAEA,ABAA,30C0,700 ,CF3F,FCFF,75D5,5755,30C0,B00
1330 DATA CF3F,FCFF,BAEA,ABAA,70C0,5715,C03F,0   ,7FD5,FFFF,BFC0,FFFF,CF3F,FCFF
1340 DATA B2EA,ABAA,78C0,300 ,CF3F,FCFF,75D5,5755,B0C0,B00 ,CF3F,FCFF,BAEA,ABAA
1350 DATA 70C0,700 ,CF3F,FCFF,75D5,5755,B8E2,AB2A,80  ,100 ,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF
1360 DATA 9914   ,1290-1360 : '  FLOOR
1370 DATA 20  ,10  ,180 ,1D0 ,F57F,FE85,F77F,FEFD,500 ,CD4 ,5C0 ,B80 ,7C0 ,7FC
1380 DATA AE00,B4AA,49E ,700 ,FF8A,E3FF,200 ,CA8 ,7B3 ,BFC ,791 ,3FC ,400 ,1C44
1390 DATA 6B3 ,174C,6A2 ,B4C ,200 ,CA8 ,39B ,BF8 ,391 ,7F8 ,A900,A4F2,3C3 ,7F8
1400 DATA BDC2,A3F7,1538,1055,3EB ,3F8 ,BDC1,B357,A930,A8F2,3D3 ,3F8 ,BDC2,BBF7
1410 DATA 5534,50F5,3E3 ,3F8 ,DDC5,7BF7,8F30,A0FE,FD3 ,3FE ,C0C6,F300,932 ,4F2
1420 DATA 83E7,E3F8,8DC7,E3F6,1530,CF5 ,3D3 ,47F8,1DC2,4BF7,38  ,1C00,FEB ,BBE
1430 DATA 2C1 ,708 ,30  ,3C00,FD3 ,17BE,5E2 ,2B14,80  ,100 ,3F77,BEBF,2A72,BE0A
1440 DATA -146033,1370-1440 : '  LIKE
1450 DATA 20  ,10  ,0   ,FF  ,FC01,7E00,FC3D,7EAA,300 ,F8  ,0   ,8301,117E,A751
1460 DATA 700 ,FC  ,42  ,300 ,823C,BA9 ,200 ,A8  ,766 ,3FC ,275A,43FC,400 ,44
1470 DATA 6BC ,34C ,86A4,134D,200 ,A8  ,3D8 ,3F8 ,13C8,47F8,8F01,B0FF,33D8,3F8
1480 DATA 37D1,13FD,F03 ,D8FF,71D8,3F0 ,7BCA,8BFA,707 ,DCFF,78D8,1E0 ,7DD5,55F5
1490 DATA C30E.EEFF.3CD0.40  .BECA.AAEA,E10F,EEFF,1ED8,0   ,5FDC,4455,F014,F4FF
1500 DATA FDE ,1E00,AFDE,BEAA,F800,E83F,7DC ,1DC0,57D4,5DD5,FE00,E007,1D8 ,3F8
1510 DATA ABC8,A3FA,FF04,60C0,98  ,833F,5594,CB7F,AA00,A0AA,557E,4E15,FF2A,EEBF
1520 DATA 61405  ,1450-1520 : '  MAGE
1530 DATA 20  ,10  ,A00 ,A0  ,157C,7E50,157C,7E50,5501,55  ,AAC0,3AA ,AAC1,3AB
1540 DATA A002,800A,5EC5,43F5,54C5,4355,15  ,5001,DE8A,A3F6,8A9A,B3A2,28  ,2800
1550 DATA DE15,51F7,5435,5955,50  ,1400,DE2B,A9F7,8A6A,ADA2,28  ,2800,DE53,95F7
1560 DATA 5459,3555,50  ,1400,DE2B,A9F7,8A6A,ADA2,28  ,E801,DE53,15F6,5459,3554
1570 DATA 50  ,D401,DE2B,29F6,8A6A,2DA2,28  ,E801,DE53,15F6,5459,3554,50  ,1400
1580 DATA DE2B,A9F7,8A6A,ADA2,28  ,2800,DE53,95F7,5459,3555,50  ,1400,DE2B,A9F7
1590 DATA 8A6A,ADA2,AA2A,A8AA,5555,5555,5555,5555,5515,5055,AA2A,A9AA,AA2A,A9AA
1600 DATA -177614,1530-1600 : '  DOOR
1610 DATA 20  ,10  ,D500,5455,7F  ,0   ,2A7F,A8AA,A03F,A42A,D5  ,F8FF,40EA,E27F
1620 DATA 403F,5255,1EA ,F8FF,80C0,F4FF,803F,ACAA,3D5 ,F8FF,41E0,FAEE,413F,5251
1630 DATA 3EA ,F8FF,81C0,FCFB,C0AA,A4AA,300 ,F8FF,155 ,F2EE,160 ,4255,700 ,F0FF
1640 DATA 380 ,E4FF,280 ,84AA,F00 ,E0FF,740 ,82FF,A40 ,2A0 ,3F00,40F5,1F80,4E0
1650 DATA 1580,C00 ,7F00,C0  ,3F40,280 ,AA40,AA06,FF01,0   ,FE80,5401,5581,F805
1660 DATA FF07,AE80,FF43,602 ,A24A,F883,FF1F,56C1,E78F,E84 ,5095,F805,FF3F,AE00
1670 DATA F25F,602 ,2868,F80B,FC1F,5601,788C,AE04,5555,56  ,800 ,FC01,AA2A,FCA9
1680 DATA -66582 ,1610-1680 : '  KEY
1690 DATA 20  ,10  ,80  ,100 ,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,0   ,7C00,C0  ,2B00,C0  ,700
1700 DATA FF01,3CFE,FF9F,17FF,FF81,3FE ,951D,1C43,95BF,8B43,959D,343 ,FF1D,9CFF
1710 DATA FFBF,C7FF,FF9D,8BFF,D001,9C21,D09F,CB21,D081,8721,FF01,9CFF,FFC3,C7FF
1720 DATA FFC1,8BFF,8639,9C2B,86E3,CB2B,86C1,872B,FF39,9CFF,FFD3,C7FF,FFC1,8BFF
1730 DATA 9439,800D,94E3,C30D,94C1,830D,FF39,80FF,FFD3,F9FF,FFC1,81FF,A239,B815
1740 DATA A2E3,FD15,A2C1,B915,FF38,B8FD,FFD1,FDFD,FFC0,B9FD,7F3C,80FF,FFE8,F9FF
1750 DATA 7FC0,81FF,3E  ,0   ,D4  ,300 ,E2  ,300 ,80  ,100 ,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF
1760 DATA -890583,1690-1760 : '  SCROLL
1770 '  MASIC
1780 DATA "HEALING "," SPEED  "," SLEEP  ","  BOM   ","TELEPORT"
1790 '  SCREEN
1800 DATA 7,12, 3,CAST
1810 DATA 7, 6, 7,--LIKE    --MAGE
1820 DATA 7, 6,12,--KEY     --DOOR
1830 DATA 7, 6,17,--FLOOR   --SCROLL
1840 DATA 7, 2,21,PUSH [SPACE] OR [C] KEY!
1850 DATA 4,28, 0,╭╮╭╮╭╮╭╮   ,3,29, 6,ーマホウ ノ ヒトー ,6,29,18,|         |
1860 DATA 5,28, 1,||||H|||   ,4,29, 8,LIKE'S LIFE,6,29,19,|         |
1870 DATA 6,28, 2,╰╯╯╯╰╰╯ of,4,29,10,■■■■■■■■■■■,6,29,20,|         |
1880 DATA 4,28, 3,╭╮╭╮╭╮S╭╮ ,5,29,12,OXYGEN     ,6,29,21,└─────────┘
1890 DATA 5,28, 4,||||HS||  ,6,29,16,MASIC      ,7,30,23,FLOOR
1900 DATA 6,28, 5,╰╯╯╯╰╯╯╯.,6,29,17,┌─────────┐
1910 '  OPENING & ENDING & GAME OVER
1920 DATA 5,10,╭──────────────╮
1930 DATA 5,11,|              |
1940 DATA 5,12,╰──────╮ ╭─────╯
1950 DATA 3,19,╭─────╯ ╰─────╮
1960 DATA 3,20,|             |
1970 DATA 3,21,╰─────────────╯
1980 DATA 7,11,ｺﾚｶﾗ ｼｹﾝ ｦ ﾊｼﾞﾒﾙ,7,11,ｶﾞﾝﾊﾞﾙ ﾉ ﾀﾞｿﾞ  !  ,7,20,ﾊｲｯ !
1990 DATA 9, 6,GAME  OVER      ,7,11,ｵﾏｴ ﾊ ﾏﾀﾞ ﾜｶｽｷﾞﾙ  ,4,20,ｴｰﾝ!ﾊﾞｶﾔﾛｰ!
2000 DATA 7,11,ｺﾚﾃﾞ ｼｹﾝ ﾊ ｵﾜﾘﾀﾞ,6,11,ﾖｼｯ! ﾃﾞｼ ﾆ ｼﾃﾔﾙｿﾞ!,4,20,ﾜｰｲ ! ﾜｰｲ !
2010 '  STAGE DATA
2020 DATA   1,79E,  1,4F2,402,402,4F2,  1,79E,  1
2030 DATA   1,  1,060,  1,204,204,  1,060,  1,  1,1,1,10,7
2040 DATA   1,  1,6DA,  1,  1,5B6,  1,  1,6DA,  1
2050 DATA 801,  1,801,  1,801,  1,801,  1,801,  1,5,10,11,2
2060 DATA   1,BFD,  1,090,909,50A,891,  1,2F4,  1
2070 DATA A95,  1,  1,  1,  1,801,  1,  1,402,  1,6,10,10,3
2080 DATA 154,  1,555,555,555,555,555,555,  1,444
2090 DATA 401,  1,  1,  1,  1,AAA,  1,  1,  1,110,3,5,9,5
2100 DATA 39C,  1,0D0,6D6,492,4F2,696,0D0,  1,39C
2110 DATA   1,  1,  1,  1,801,801,040,  1,020,  1,7,7,7,4
2120 DATA   1,3FC,5FA,606,606,606,606,5FA,3FC,  1
2130 DATA 821,400,  1,  1,090,  1,080,004,  1,040,11,2,8,7
2140 DATA 204,4F0,901,A45,A95,A95,A65,909,4F0,204
2150 DATA C01,802,008,420,400,  1,  1,  1,002,020,11,10,7,5
2160 DATA   1,2F4,  1,2B4,284,294,2D4,004,2D0,  1
2170 DATA   1,108,204,040,010,  1,  1,210,124,  1,6,6,11,5
2180 DATA   1,BF5,  1,BFD,  1,BFD,  1,BFD,  1,3FC
2190 DATA 801,  1,801,  1,801,  1,801,  1,801,  1,6,7,9,2
2200 DATA 006,350,026,754,402,752,126,654,052,700
2210 DATA   1,400,150,  1,004,  1,050,100,024,  1,11,4,2,9
```

★影さん，だまってぼくのお願いを聞いてください。ぼくのお願いと言うのは，パソコンがほしいのでくださいということです。(愛知県西加茂郡・**中島朱実15才**)……**【影：よし！たしかに聞いたゾ!! 耳で聞くだけなら。】**

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

反射神経をきたえるゲーム

TINY HARIER
(タイニー ハリアー)



安達　弘明

内容

前方から追ってくる壁（赤い四角）を左右によけて進んでいくだけの単純な3Dアクション・ゲームです。

遊びかた

テンキーの4と6で，ハリアーを操作します。壁が前方から追ってくるので，左右にかわしてください。ある数の壁をよけると，ラウンド・クリアとなりハリアーが数人増えます。

このゲームは最初から，ハリアーの数が多いけど，これは，チェッカーたちが「5，6面で，よく死ぬ」と言ったので，多くしました。

全7面で，だんだんむずかしくなります。

操作方法

RUNすると，4メガヘルツか8メガヘルツかを聞いてくるので，8801のクロックが4メガの場合は2を，8メガの場合は1を入力し，リターン・キーを押してください。

8801FH以降の機種を使用している人は，なるべく8メガで遊んでください，壁やハリアーの動きがスムーズになります。

《第1表》変数表

M	クロックによるスピード修正
Clock	クロックによる最大の壁の大きさ
Sc	スコア
S	スピード
MM	ハリアーの数
MX	ハリアーのX座標
MY	ハリアーのY座標
X	壁のX座標
Y	壁のY座標
PW	パワー
L	ラウンド数

プログラムについて

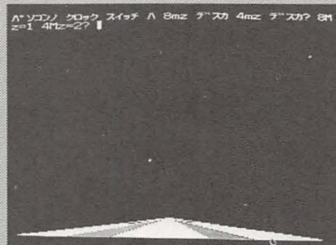
たいしたことはしていませんが，最近の88のゲーム・プログラムは「長すぎて入力するのがめんどうだ」「入力するための時間がない」，と言う人がいるのではないかと思ったので，なるべく短くしました。

あと聞いてほしいのがCH1での音声合成モドキでしょう。これは音色8（オーボエ）にLFOをかけて「ア〜」と聞こえるようにしています（まるでジャイアント馬場さんが「ポォァー」と言っているような声になったことを，お詫びします。

最後に

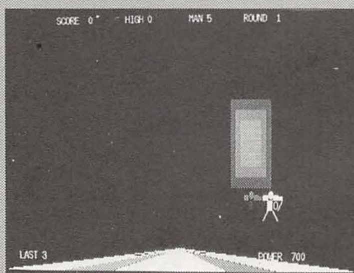
1面をやってみて「じつにつまらん」と言う人がいると思いますが，5，6面は，スタート・ミュージックがなった後，すぐに左か右に行かないと，あなたのハリアーは，馬場さんのような声をあげ，安らかにねむることになるでしょう。

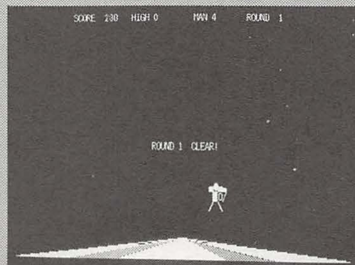
あとゲーム・オーバーの音楽は手をあわせ，目をとじて聞きましょう。



▲《写真1》パソコンのクロック数に合わせられる親切設計

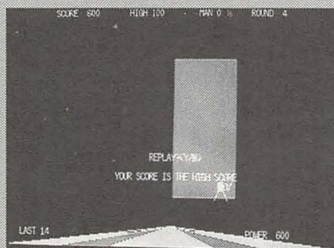
▼《写真2》3Dでせまりくる壁をよけろ!!反射神経がものを言う





▲《写真3》一定数よけきればラウンド・クリア。5，6面は苦しいゾ!!

▼《写真4》ラウンド4でおしくもリタイア。リズミカルによけよう



★影さんが，ベーマガにかつおぶしをしみ込ませておかず代わりに食べているって本当ですか？（広島市・ベーマガ愛好会27才）……【影：しみ込ませるようなかつおぶしがあるのなら，それをおかずにして食べるゾ!!】

CHECKER FLAG

影：うおー！このスピード感覚!! 効果音もなかなかいいゾ!!

Dr.D：ショート・プログラムなのじゃが，なかなかいい味をだしている。

編：ゲーム内容は，何の変哲もない反射神経ゲームのようですが，やってみるとなかなか燃えますよ。

Dr.D：柱が近よってくる３Ｄ処理がみごとじゃからな。

影：ゲーム・オーバー音楽は私の好きな天国への階段ですしネ。

評…ムムッ(影)

by BLACK JACK

TINY HARIERのプログラム・リスト

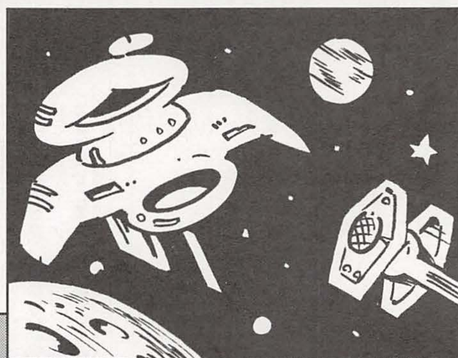
```
10 ' ************************   TINY   SPACE   HARIER ********************************
20 DIM T(20):FOR I=0 TO 7 :COLOR=(I,I):NEXT I:CLS 3
30 HI=0:GOSUB 720
40 NEW CMD:CLS:SCREEN 0:INPUT "ﾊﾟｿｺﾝﾉ ｸﾛｯｸ ｽｲｯﾁ ﾊ 8mz ﾃﾞｽｶ 4mz ﾃﾞｽｶ? 8Mz=1 4Mz=2";M:IF M=2
 OR M=1 THEN M=M+1:GOTO 50 ELSE 40
50 CMD PLAY "@8":CMD VOICE LFO 1,2,1, 80,-127,-127,9
60 IF M=2 THEN CLOCK=70:PO=152:S=4:MV=4 ELSE CLOCK=64:PO=148:S=3:MV=5
70 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:CLS:PW=700:SC=0:MM=7:L=1:MX=35:MY=16:Y=100
80 CMD PLAY ,,,"Y7,56":PP$="O4@15L32C"
90 Z=1:FOR J=0 TO 55 STEP 7:T(Z)=5+J:Z=Z+1:NEXT J:T(6)=15:T(7)=150
100 R$="O5T100Y7,7Y6,31L11S0M4500Q2CCY6,10Q8CQ2Y6,31CCCQ8Y6,10CY6,31Q2C"
110 R2$="S0M4500Q2Y6,31CCQ8Y6,10CQ2Y6,31CC22C22CQ8Y6,10CQ2Y6,31C"
120 P1$="T100L11O4V15@ 4G-G-EG-GG-EO5C"
130 P2$="T100L11V15@4O4D-D-C-D-DD-C-O5G"
140 P3$="L11O4V15  G-G-EG-GG-BB- "
150 P4$="L11V15O4D-D-C-D-DD-G-F"
160 A$(1)="        ▬▬▬       "
170 A$(2)="        ■O/       "
180 A$(3)="        /\        "
190 '************************   G A M E   S T A R T !  ****************************
200 LOCATE 0, 0:COLOR 6:PRINT SPC(13)"SCORE ";SC"       HIGH";HI"       MAN";MM-1"       ROU
ND ";L
210 LOCATE 35,13:COLOR 7:PRINT " READY !":CMD PLAY ,P1$,P2$,R$:CMD PLAY ,P3$,P4$,R2$
220 FOR I=1 TO 4000/M:NEXT :LOCATE 35,13:PRINT SPC(8);
230 '************************     MAIN     ROUTIN     *******************************
240 MB=INT(RND(1)*150)-75:X=INT(RND(1)*100)+MB+MX*8:CMD PLAY ,"V15"+PP$
250 FOR I=1 TO  CLOCK STEP   S*M:LINE(X-I,Y-1)-(X+1,Y+1),2,BF
260 COLOR 7:FOR Q=1 TO 3:LOCATE MX,MY+Q:PRINT A$(Q);:NEXT Q :IF POINT((MX+8)*8,PO)=2 THEN
 IF L=7 THEN 450 ELSE 490
270 G=INP(0):MX=MX+(G=239 AND MX=>6)*MV-(G=191 AND MX=<56)*MV:NEXT I
280 LINE(X-1,0)-(X+1,180),0,BF:T(L)=T(L)-1:IF T(L)=0 THEN 330
290 IF PW=<0 THEN MM=0 :GOTO 490
300 COLOR 5:LOCATE  0,23:PRINT"      LAST";T(L)
310 LOCATE 57,23:PRINT SPC(16);:LOCATE 57,23:PRINT "POWER "PW;:GOTO 240
320 '****************************  ROUND   CLEAR  !  ******************************
330 B$="T155L8O3V13@ 0":BB$="A&a&a&a&aA>CDEE&eD&dC<A>C"
340 B2$="AA&AGA&A>CDEDC<A&A>C&C&C&C&"
350 N$="S0M5000Y7,7Y6,11T155L8Q1CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCQ8EQ1CQ8C"
360 C$="Q8T155L8O4@4A&ARARARA&A A>EE-DB+<BB-"
370 CMD PLAY ,B$+BB$,C$,N$:CMD PLAY ,B2$,C$,N$
380 FOR I=0 TO 2000/M:NEXT
390 LOCATE 32,13:COLOR 6:PRINT   " ROUND"L" CLEAR!":S=S+1:L=L+1:MM=MM+2:PW=MM*100:FOR K=1
TO  25*L:LOCATE 0,0:PRINT SPC(15)"SCORE ";SC:SC=SC+8:BEEP 1:BEEP 0
400 NEXT :LOCATE 32,13:PRINT SPC(16);:IF L=6 OR L=5 THEN MM=MM+2
410 COLOR 7:IF L=7 THEN CMD PLAY ,,,"Y7,7Y6,31L32CY6,24CY6,18CY6,12CY6,8CY6,5CY6,3C":COLOR
=(0,1):COLOR=(2,0):CLS 3:MM=MM+3:PP$="@12V15O2C32":PW=MM*100:GOTO 510
420 IF L=8 THEN 750  ELSE GOTO 160
430 '***************************     A H H H H !     ********************************
440 ' ****************************   DAMEGED !!   *********************************
450 IF L=7 THEN CMD PLAY ,,,"Y7,7Y6,31S0MS0M5000Q8L10C":COLOR=(0,7):LOCATE 35,15:PRINT "DA
MAGED!"
460 COLOR=(0,1):PW=PW-25:LINE(X-I,0)-(X+I,182),0,BF:LOCATE 57,23:COLOR 5:PRINT "POWER "PW;
:LOCATE 35,15:PRINT SPC(10);:GOTO 280
470 IF PW=<0 THEN MM=0:GOTO 490 ELSE 240
480 '******************************* HARIER DEAD!! *********************************
490 CMD PLAY "T222V15O5L1C":SC=SC-100:MM=MM-1:IF MM=<0 THEN 560 ELSE FOR I=1 TO 1000/M:NEX
T:LINE(0,0)-(640,180),0,BF:CLS:IF SC=<0 THEN SC=0
500 FOR I=1 TO 1500/M:NEXT I:GOTO 160
510 '*************************  LAST  STAGE  MUSIC  *******************************
520 FOR I=1 TO 2000/M:NEXT:P1$="V15O4T155@4L8G+G+F+G+A+G+F+D+D+A+D+D+A+2":P2$="V15O5T155@4
L8C+C+C+C+C+C+<A+F+>RD+RRD+2"
530 R$="L8T155S0M3000Y7,7Y6,11Q1CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCQ8CQ1CCQ8C
540 P3$=P1$:P4$=P2$:R2$=R$:GOTO 160
550 ' **********************  G A M E    O V E R ! ! ******************************
560 FOR I=1 TO 4000/M:NEXT:LOCATE 35.15:PRINT "GAME OVER !"
570    Z$="   O5T150L4ACEAA-CEB":Y$="V14   O6T150L4A&a&a&a<B&b&b&b
580   Z2$="GCEGF+<A>DF+F<A>CF&FC<A>F":Y2$=">C&C&C&C<f+&f+&f+&f+F&f&f&f
590 CMD PLAY "V15@50","@25","@2"
600 CMD PLAY Z$,Y$,Z$:CMD PLAY Z2$,Y2$,+Z2$
610 CMD PLAY "O4C-EE&E1","@50O4EAA&A1","O4V15@50T150L4G>CC&C1
620 FOR I=1 TO 2000/M:I$=INKEY$:NEXT
630 IF SC>HI THEN LOCATE 27,17:PRINT "YOUR SCORE IS THE HIGH SCORE":HI=SC
640 LOCATE 35,15:PRINT"REPLAY?(Y/N)":I$=INKEY$
650 IF I$="Y" OR I$="y" THEN CLS 2:GOSUB 720:COLOR=(0,0):GOTO 50
660 IF I$="N" OR I$="n" THEN CLS 2:GOTO 670 ELSE 640
670 CLS 3:WIDTH 40,20:LOCATE 0,20:PRINT SPC(7)"S E E  Y O U  A G E I N !"
680 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT SPC(6)"PRESENTED BY KIT PROGRAM TEAM
690 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT SPC(7)"T   H   E      E   N   D":PRINT
700 GOTO 700
710 ' ***********************   E   A   R   T   H    ******************************
720 LINE(0,200)-(320,182),1:LINE-(640,200),1:LINE(320,182)-(100,200),1:LINE(320,182)-(500,
200),1:LINE(200,200)-(320,182),1:LINE-(400,200),1:PAINT(50,198),1,1
730 PAINT(425,195),2,1:PAINT(195,195),2,1:PAINT(320,195),1,1:PAINT(550,198),1,1
740 RETURN
750 ' *************************     E N D I N G      ******************************
760 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(0,I):NEXT:WIDTH 40,25:FOR I=0 TO 199 STEP 4:ROLL -4:RX=INT
(RND(1)*640):C=INT(RND(1)*7):PSET(RX,0),C:NEXT:FOR I=1 TO 1000/M:NEXT
770 COLOR 6:LOCATE 0,25:PRINT SPC(12);"CONGLATULATIONS  ! "
780 COLOR 5:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT SPC(9);"You  throughed all rounds."
790 COLOR 3:PRINT:PRINT :PRINT:PRINT:PRINT SPC(12);"You  are  winner!"
800 COLOR 2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT SPC(6)"Presented By KIT PROGRAM TEAM "
810 PRINT:PRINT:PRINT
820 CMD PLAY "O4T155L 9V15@4","O5T155L9V13@50","V12O5T155L 9@24","Y7,7Y6,11S0M3000L9T155"
830 BASS$="EEEEEEEEEEEEEEEED-&D-DD-&D-<BA e&e&eERE&e&E&E               "
840 BAS2$="O4EEEEEEEEEEEEEEEED-&D-DD-&D-<BA e&e&eERE&e&E&E            "
850 BAS3$="O4EEEEEEEEEEEEEEEEG-&G-GG-&G-ED<A&ARARA&A&A&A              "
860 BAS4$="O4AAAAAAAAAAAAAAAAG-&G-GG-&G-ED<A&ARARA&A&A&AO4            "
870 BAS5$="D-&D-DD-&D-<BAE&E&E>ERE&E&E&E&E &e&e&e&e                    "
880 MEL0$="RRO6EREEDF+RD&D&D&D&D&D&D<D-&D-DD-&D-<BAE&E&E>ERE&E&E&       "
890 MEL2$="O6RRDRDDD- E&E&E&E&E&E&E&E<D-&D-DD-&D-<BAE&E&E>ERE&E&E&      "
900 MEL3$="O6RREREEDF+RDRD-R<A&a&aG-&G-GG-&G-ED<A&A&A>ARA&A&A&A         "
910 MEL4$="RO5A>C+EDC+DA&a&a&a&a&a&a&a<G-&G-GG-&G-ED<A&A O5B>RERF+>RC+&"
920 MEL5$="C+&C+&C+<B&B&B&b&b&b&B
930 RHY$="Q1CCQ8CQ1C":R$=RHY$+RHY$+RHY$+RHY$+RHY$+RHY$+RHY$+RHY$
940 CMD PLAY BASS$,MEL0$,MEL0$,R$
950 CMD PLAY BAS2$,MEL2$,MEL2$,R$
960 CMD PLAY BAS3$,MEL3$,MEL3$,R$
970 CMD PLAY BAS4$,MEL4$,MEL4$,R$
980 CMD PLAY BAS5$,MEL5$,MEL5$,"Q1CCQ8CQ1CCCQ8CQ1CCCQ8CQ1CQ8S0M3000C1Q1CQ8CR"
990 GOTO 940
1000 ' **  MUSIC COM. BY M.ADACHI / PROGRAM BY H.ADACHI / IDEA BY S.HAMAGUCHI **
```

★仏壇屋に「半期に１度の大バーゲン」と書いてあり，さらに「仏壇ビックリ価格にてご奉仕」とまで書いてあった(実話)。(北海道札幌市・岡崎直美16才)……【編：墓石のチラシまで入ってるご時世だから。Dr.D：ムッ。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

高速スクロール・シューティング・ゲーム

SPACE CONQUEROR II (スペース コンクエラー)
—a meteoric shower—



NYAM

ゲームについて

操作方法は，前作と同様8，2，4，6で上下左右に動き，スペース・キーで弾が撃てますが，最近になって右ななめ前と左ななめ前に進めることがわかりました。

全3LEVELです。前作とのちがいは，やっぱりスピードです。スプライトを最大14個（だと思う）動かしながらも，前作よりスピードはあがっています。弾は，あいかわらず単発でおそいですが，がまんしてください。

プログラムについて

今回は，高速化のため，メイン・ルーチンにかかる負担を，できる限り軽くしたつもりです。それと，DATAが増えたせいで，プログラムが少し長くなりました。今回は前回のプログラムをもとに作ったので，楽でした。

反省

今回敵が弾を撃ってくるのですが，最初の敵がでてきて敵を撃っても弾が消えないことがあります（ほとんどです）が，これは敵のキャラの下に弾を表示して，いっしょに動かしているからです。でも，ちゃんと弾に当てると弾を撃った敵と同じだけ，スコアが加算されます。それと，少しゲームが単調になり，しかも簡単になってしまいました。次回は今回の悪いところを直してがんばりたいと思います。

《第1表》変数表

E%( )	敵キャラDATA	A＄（続き）	ミュージックDATA
T1%( )	敵の弾DATA	X，Y	自機の座標
T2%( )	自機の弾DATA	TF	敵が画面にいるかいないか
IX( )，IY( )	いん石の座標	H3	スプライト3番が消えているかいないか
IH( )	画面中にいん石があるかの判断	TC	敵の種類
LF	自機の残り	MF	ミサイルが画面にあるかどうか
IK	画面中のいん石の最大のスプライト番号	MX，MY	弾の座標
IC	いん石の数のカウント	TX，TY	敵5の出現位置
ST	LEVEL表示	TK	画面中の敵の種類
SC	スコア	MU＄( )	ミュージック
A＄	スプライト移動および		

CHECKER FLAG

編：敵の弾の動きがすごい!!どうやったら，こんな動きをさせることができるんでしょう。

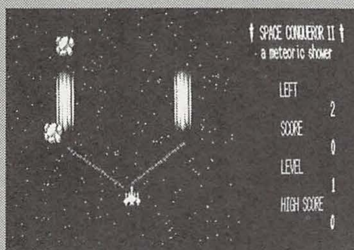
Dr.D：弾はスプライトで表示しているようじゃ。さすがVA，スプライトをこんな速さで動かせるのじゃからな。

編：このプログラムはあちこちでスプライトを多用していますネ。

Dr.D：そうじゃな。だから速さ，動き，ともにより自然なのじゃ。

▲《写真1》タイトル画面。スクロールがものすごくきれい!!

▼《写真2》自分のいる位置を狙って弾を撃ってくる。出現時にたたけ!!





▲《写真3》こいつは5方向弾だ!!面が進むと体当たりする敵がくる!!

★影さんに不幸の手紙をだしたいのですが，宛て先がわかりません。教えてください。（広島県福山市・工藤静香命15才）……【編：影さんに不幸の手紙をだすと，だした本人が不幸になると言うことを知らないようですネ。】

```
10 '■■■■■■■■■     SHOKI     ■■■■■■■■■
20 WIDTH 80,12:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:SCREEN WIDTH 6,320,4,640,4
30 DIM E%(910),T1%(10),T2%(18),IX(20),IY(20),IH(20):HS=0:COMPOSE 3,1,0,2
40 FOR I=1 TO 910:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$): NEXT:SPRITE SCREEN 0
50 FOR I=0 TO 9:  READ A$:T1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR I=0 TO 17: READ A$:T2%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:C=1
70 FOR I=1 TO 910 STEP 130:PUT PATTERN C,E%(I),4:C=C+1:NEXT
80 PUT PATTERN 8,T1%,4:PUT PATTERN 9,T2%,4
90 FOR I=7 TO 11:DEF SPRITE I AS 8:NEXT:GOSUB 990
100 LF=2:IK=14:TK=2:IC=0:ST=1:SC=0:GOSUB 1090:BGM 1:TURN ON SPRITE 1
110 LOCATE SPRITE 1,210,150,1:BGM 0:A$="@12L1605C8CC8C8CEDCDE4"
120 PLAY "V11"+A$,"V9R16"+A$,"@22V14L1603C8CC8C8CD8D8E4":BGM 1
130 TURN OFF SPRITE:FOR I=12 TO 17:IX(I)=RND*380:IY(I)=0:IH(I)=0:NEXT:TC=1:H3=0
140 MF=0:X=210:Y=150:TF=0:BUFFER=0:TURN ON SPRITE 1,18:LOCATE SPRITE 18,200,-100,1
150 '■■■■■■■■■     MAIN     ■■■■■■■■■
160 I=INP(0):I1=INP(1):X=X-16*((I=239)*(X>16))+16*((I=191)*(X<380))
170 Y=Y-8*(I1=254)*(Y>80)+8*((I=251)*(Y<180))
180 IF INP(9)=191 AND MF=0 OR MF=1 THEN GOSUB 270
190 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:A=COLLISION(-1):IF COLLISION(0)=1 THEN 850
200 IF COLLISION(18,3)=-1 THEN TURN OFF SPRITE 3:TF=0:TC=INT(RND*TK+1):H3=0:IF IC>IK*11 TH
EN GOSUB 690
210 IF TF=0 THEN GOSUB 320
220 FOR I=12 TO IK:IF RND>.9 AND IH(I)=0 OR IH(I)=1 THEN IY(I)=IY(I)+8:GOTO 240
230 FOR L=0 TO 10:NEXT L:GOTO 260
240 TURN ON SPRITE I:LOCATE SPRITE I,IX(I),IY(I),7:IH(I)=1
250 IF IY(I)>216 THEN IX(I)=RND*380:IY(I)=0:IH(I)=0:IC=IC+1
260 NEXT I:ROLL -1:GOSUB 670:GOTO 160
270 '■■■■■■■■■     TAMA     ■■■■■■■■■
280 IF MF=0 THEN MX=X+14:MY=Y-14:MF=1:TURN ON SPRITE 2:STOPM:PLAY "@18o5v15c32"
290 LOCATE SPRITE 2,MX,MY,9:A=COLLISION(-1):IF COLLISION(0)=2 THEN GOSUB 620
300 MY=MY-14:IF MY<0 THEN MF=0:TURN OFF SPRITE 2:RETURN ELSE RETURN
310 '■■■■■■■■■     ENEMY     ■■■■■■■■■
320 ON TC GOSUB 340,410,470,530,580:RETURN
330 ' 1
340 DEF SPRITE 3 AS 2:DEF SPRITE 4 AS 2
350 SPRITE 3,"s100H92,-16G92,100G92,-50T18",1
360 SPRITE 4,"s100H308,-16G308,100G308,-50",1
370 SPRITE 7,"s100h104,-8g104,114s300t1g212,220",1
380 SPRITE 8,"s100h320,-8g320,114s300t1g212,220",1
390 START SPRITE 3,4,7,8:TURN ON SPRITE 3,4,7,8:TF=1:RETURN
400 ' 2
410 DEF SPRITE 3 AS 3:SPRITE 3,"s300h0,-16g200,100g400,-16S500T18",1
420 A$="s300h15,-4g212,106s200":SPRITE 7,A$+"g212,220",1
430 SPRITE 8,A$+"g0,220",1:SPRITE 9,A$+"g412,226",1
440 SPRITE 10,A$+"g106,216",1:SPRITE 11,A$+"g312,220",1
450 START SPRITE 3,7,8,9,10,11:TURN ON SPRITE 3,7,8,9,10,11:TF=1:RETURN
460 ' 3
470 DEF SPRITE 3 AS 4:DEF SPRITE 4 AS 4:DEF SPRITE 5 AS 4:DEF SPRITE 6 AS 4
480 A$="s220t1G200,-20S50T18":SPRITE 3,"s80h0,220g0,70"+A$,1
490 SPRITE 4,"s80h92,220g92,70"+A$,1:SPRITE 5,"s80h308,220g308,70"+A$,1
500 SPRITE 6,"s80h400,220g400,70"+A$,1
510 START SPRITE 3,4,5,6:TURN ON SPRITE 3,4,5,6:TF=1:RETURN
520 ' 4
530 DEF SPRITE 3 AS 5:DEF SPRITE 4 AS 5:DEF SPRITE 5 AS 5
540 SPRITE 3,"S80H200,-16G200,100S220T1T18",1:SPRITE 4,"S160H0,-16G400,220",1
550 SPRITE 5,"S160H400,-16G0,220",1
560 START SPRITE 3,4,5:TURN ON SPRITE 3,4,5:TF=1:RETURN
570 ' 5
580 DEF SPRITE 3 AS 6:DEF SPRITE 4 AS 6:A$="s30h=tx;,=ty;T18"
590 TX=RND*400:TY=RND*100:SPRITE 3,A$,1:SPRITE 7,"s200h=tx;,=ty;t1t1g200,220",1
600 TX=RND*400:TY=RND*50:SPRITE 4,A$,1:SPRITE 8,"s300h=tx;,=ty;t1t1g200,220",1
610 START SPRITE 3,4,7,8:TURN ON SPRITE 3,4,7,8:TF=1:RETURN
620 '■■■■■■■■■     HIT !     ■■■■■■■■■
630 FOR T=4 TO 11:IF COLLISION(T,2)=-1 THEN TURN OFF SPRITE 2,T:MF=0:SC=SC+TC*50:STOPM:PLA
Y ,,,"V15S9M20000Y7,48Y6,3108C1.":GOSUB 960:NEXT ELSE NEXT
640 FOR T=11 TO 17:IF COLLISION(T,2)=-1 THEN TURN OFF SPRITE 2:MF=0:STOPM:PLAY "@5806v15C1
":NEXT ELSE NEXT
650 IF COLLISION(3,2)=-1 AND H3=0 THEN DEF SPRITE 3 AS 0:TURN OFF SPRITE 2:SC=SC+TC*50:MF=
0:H3=1:STOPM:PLAY ,,,"V15S9M20000Y7,48Y6,3108C1.":GOSUB 960:RETURN
660 RETURN
670 '■■■■■■■■■     TIMER     ■■■■■■■■■
680 IF ST=3 THEN RETURN ELSE FOR I=0 TO 3-ST:FOR L=0 TO 47+ST:NEXT L,I:RETURN
690 '■■■■■■■■■     CLEAR     ■■■■■■■■■
700 TK=TK+(3-ST):ST=ST+1:IK=IK+ST-1:IC=0:LF=LF+1:IF ST=4 THEN 730
710 BGM 0:A$="@5132cdefgab>cdefgab":PLAY "o1v15"+A$+"o3"+A$+"o5"+A$,"o1r8v15"+A$+"o3"+A$+"
o5"+A$:BGM 1
720 GOSUB 960:RETURN
730 '■■■■■■■■■     ENDING     ■■■■■■■■■
740 PALETTE MODE 0:DEF SPRITE 1 AS 1:SPRITE 1,"G220,160":START SPRITE 1
750 A$="@60116o1co5c":FOR I=12 TO 17:PLAY "v15"+A$+"v14"+A$+"v12"+A$+"v8"+A$+"v4"+A$+"v2"+
A$:TURN OFF SPRITE 1,2:FOR J=0 TO 1000:FOR L=0 TO 10:NEXT L,J,I
760 MU$(0)="18o5 cde2e4f4e4d4c4 <b2e>cdc8&c2<b2> c2cdef f4e4d4c4d1"
770 MU$(1)="o5c4a2b4 a4g4a4e4& e4f2cd efg2<b4& b4>c2&c4&c2.r4":PALETTE 11,0
780 COLOR 11:RESTORE 1980:FOR L=1 TO 8:READ A$:LOCATE 13,L:PRINT A$:NEXT
790 PLAY "@2v15"+MU$(0),"@2v1318r"+MU$(0):ON PLAY(64) GOSUB 840
800 FOR I=0 TO 15:PALETTE 11,(I*4096+3072)+(I*64+32)+(I*2+1):FOR L=0 TO 800
810 NEXT L,I:BGM 0:PLAY "v15"+MU$(1),"v1318r"+MU$(1):BGM 1:PLAY ON:GOSUB 840
820 IF SC>HS THEN HS=SC
830 I$=INKEY$:ROLL -1:IF I$="S" OR I$="s" THEN 90 ELSE 830
840 PLAY "@1v14"+MU$(0),"@1v12r"+MU$(0):PLAY "v14"+MU$(1),"v12r"+MU$(1):RETURN
850 '■■■■■■■■■   BAKUHATSU   ■■■■■■■■■
860 BGM 1:IF COLLISION(3,1)=-1 AND H3=1 THEN SPRITE 3,"h0,10t18",1:GOTO 150
870 STOPM:A$="@50o3132cbo5cb":PLAY "v14"+A$+"v11"+A$+"v7"+A$+"v4"+A$+"v3"+A$
880 TURN OFF SPRITE 1:BUFFER=8:FOR I=0 TO 30:C=RND*7:CIRCLE (X+16,Y+8),I,C:NEXT
890 FOR I=0 TO 30:C=RND*8+1:CIRCLE (X+16,Y+8),I,0:NEXT:BUFFER=0:LF=LF-1
900 IF LF<0 THEN 920 ELSE GOSUB 960:GOTO 130
910 '■■■■■■■■■   GAME OVER   ■■■■■■■■■
920 STOPM:BGM 0:A$="@2918r1ge16c16ef116cdedc8":PLAY "o5v15"+A$,"o5v13r16"+A$
930 TURN OFF SPRITE:LOCATE 22,5:COLOR 7:PRINT "GAME OVER":COLOR 4
940 LOCATE 20,7:COLOR 6:PRINT "PUSH  [S] KEY":IF SC>HS THEN HS=SC
950 I$=INKEY$:ROLL -4:IF I$="s" OR I$="S" THEN 100 ELSE 950
960 '■■■■■■■■■     SCORE     ■■■■■■■■■
```


★あの～，来月もまた，このページに載せてくれると約束してくれるのなら，私は，つぐ美さんを影さんから守ってみせます。(秋田県雄勝郡・ツッパリ横山18才)……【影：あの一，逆じゃだめなんでしょうか……？】

```
970 COLOR 7:LOCATE 75,5:PRINT USING "#";LF:LOCATE 71,7:PRINT USING "#####";SC
980 LOCATE 75,9:PRINT USING "#";ST:LOCATE 71,11:PRINT USING "#####";HS;:RETURN
990 '■■■■■■■■     TITLE      ■■■■■■■■
1000 TURN OFF SPRITE:PLAY OFF:STOPM:PALETTE:BUFFER=8:CLS 3:BUFFER=0:CLS 3
1010 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),2,1:FOR I=0 TO 600:SX=RND*640:SY=RND*200
1020 C=RND*8:PSET (SX,SY),C:NEXT:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),2,0:COLOR 7
1030 LOCATE 15,4:PRINT "S P A C E   C O N Q U E R O R  II"
1040 LOCATE 30,6:PRINT "A METORIC SHOWER":LOCATE 32,8:PRINT "HIT SPACE KEY"
1050 BUFFER=8:LINE (399,151)-(160,40),5:LINE -(400,150),5
1060 LINE (382,150)-(418,150),7:LINE (400,131)-(400,169),7:BGM 1
1070 CIRCLE (400,150),3,7,,,.8,F:BUFFER=0:PLAY "@12v1503f1","@12v15r2o3c1"
1080 ROLL 1,1:I$=INKEY$:IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 1080
1090 '■■■■■■■■     SCREEN     ■■■■■■■■
1100 SCREEN MASK (0,0)-(433,199),2,3:BUFFER=8:CLS 2:BUFFER=0:CLS 3
1110 ROLL TO (0,0):FOR I=0 TO 300:C=RND*7:SX=RND*210:COLOR 5:SY=RND*200
1120 PSET (SX,SY),C:NEXT:LOCATE 56,1:PRINT "   SPACE CONQUEROR II   ":COLOR 7
1130 LOCATE 59,2:PRINT "a meteoric shower":SCREEN MASK (0,0)-(639,199),2,0
1140 COLOR 4:LOCATE 63,4:PRINT "LEFT":LOCATE 63,6:PRINT "SCORE":LOCATE 63,8
1150 PRINT "LEVEL":LOCATE 63,10:PRINT "HIGH SCORE":GOSUB 960:RETURN
1160 '■■■■■■■■     DATAS      ■■■■■■■■
1170 ' 戦闘機
1180 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0700,0080,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1190 DATA 7F00,00D8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0700,0080,0000,0000,0000
1200 DATA 0000,0000,0000,0700,0080,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0700,0080
1210 DATA 0000,0000,0000,0000,000C,0500,0700,0080,00D0,C000,0000,C000,804C
1220 DATA 6500,0700,0080,00D4,C804,0000,0000,000D,6500,7500,00F8,00D4,5000
1230 DATA 0000,0000,000D,0500,5775,F88F,00D0,5000,0000,0000,000D,7550,7455
1240 DATA FFC8,0DF8,5000,0000,0000,055D,5507,7455,FFC8,80FF,5DD0,0000,D000
1250 DATA 505D,5507,4257,8FAC,80FF,5D0D,0005,D805,505D,0750,4257,8FAC,0D80
1260 DATA 5D0D,D085,D000,055D,0000,7F00,00D8,0000,5DD0,0005,0000,000D,0000
1270 DATA EE06,80CC,0000,5000,0000,0000,005D,0000,2020,0202,0000,5D00,0000
1280 ' 敵 1
1290 DATA 0020,0010,2002,0000,0700,FF8F,FFFF,0080,0000,2002,7222,00FF,7F77
1300 DATA F7F7,8F8F,88F8,FF00,7222,2002,7700,F2FF,F7F7,8F8F,FFAF,0088,2002
1310 DATA 0000,F707,8F5D,F727,8A8F,5DF7,808F,0000,B003,7500,D8FF,F727,8A8F
1320 DATA FF75,00D8,B003,B873,7400,C8FF,F727,8A8F,FF74,00C8,B873,B873,7455
1330 DATA C8FF,CC2F,FACC,FF74,DDC8,B873,B873,7500,D8FF,75CC,CCD8,FF75,00D8
1340 DATA B873,B873,0700,8C5D,5F75,D8FD,5DC7,0080,B873,B873,FF07,C778,F455
1350 DATA DD6F,788C,80FF,B873,B003,7700,C7FF,F615,D94F,FF8C,00F8,B003,0000
1360 DATA 0000,C777,FF15,D9FF,888C,0000,0000,0200,FF20,0700,5F75,D8FD,0080
1370 DATA 02FF,0020,2200,0072,0000,5F07,80FD,0000,2200,0072,0200,0020,0000
1380 DATA 7500,00D8,0000,0200,0020,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1390 ' 敵 2
1400 DATA 0020,0010,0000,807F,0000,5F07,80FF,0000,F807,0000,010D,807F,00F0
1410 DATA 5773,B88F,0800,F807,D090,815D,8F7F,0F0F,5773,B88F,8080,F887,D895
1420 DATA 805D,8F7F,FF00,5775,D88F,0088,F887,D805,000D,807F,0FF0,5775,D88F
1430 DATA 0880,F807,D000,0700,D85F,000F,5775,D88F,8000,FD75,0080,0700,D85F
1440 DATA 0F0F,5575,D8FF,8080,FD75,0080,0700,D85F,F000,2575,D8FA,0008,FD75
1450 DATA 0080,0000,807F,0000,2575,D8FA,0000,F807,0000,0000,0005,070C,5575
1460 DATA D8FF,C080,5000,0000,0000,0005,804C,5507,80FD,C804,5000,0000,0000
1470 DATA 0000,804C,5507,80FD,C804,0000,0000,0000,0000,000C,5575,D8FF,C000
1480 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,5605,80EF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1490 DATA 5605,80EF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF00,00D8,0000,0000,0000
1500 ' 敵 3
1510 DATA 0020,0010,0000,0000,7507,FF55,DDFF,80D8,0000,0000,7800,0000,0070
1520 DATA 7F20,0AD8,0800,0000,007F,F007,3300,0200,7F72,A7D8,00A0,00BB,800F
1530 DATA F007,3703,0030,7F20,0AD8,0B00,B0B7,800F,F847,3300,0001,8888,8888
1540 DATA 9000,00BB,8C7F,F842,0000,1000,7F00,00D8,0009,0000,AC7F,F847,0000
1550 DATA 0177,FF88,88FF,7790,0000,8C7F,5545,6655,5565,F78F,F87F,5E55,55EE
1560 DATA 5C55,DD4D,44DD,DD4D,F78F,F87F,DCDD,DDCC,DCDD,F847,0000,0188,FF88
1570 DATA 88FF,8890,0000,8C7F,F842,0000,1000,7700,00D8,0009,0000,AC7F,F847
1580 DATA 3300,0001,8888,8888,9000,00BB,8C7F,F007,3703,0030,7F20,0AD8,0B00
1590 DATA B0B7,800F,F007,3300,0200,7F72,A7D8,00A0,00BB,800F,7800,0000,0070
1600 DATA 7F20,0AD8,0800,0000,007F,0000,0000,7507,FF55,DDFF,80D8,0000,0000
1610 ' 敵4
1620 DATA 0020,0010,4E06,00C0,0000,5F75,D8FD,0000,0600,C04E,7000,0000,0000
1630 DATA 0707,8080,0000,0000,0008,7800,8007,0000,7500,00D8,0000,8007,0078
1640 DATA 7800,7878,0600,4E64,C8EC,0080,7878,0078,5F07,0080,0078,0078,7800
1650 DATA 7800,0700,805F,5F07,0780,5474,FF54,CDFF,C8CD,0780,805F,5F07,0780
1660 DATA 5474,FF54,CDFF,C8CD,0780,805F,5F07,0080,7800,7500,00F8,0078,0700
1670 DATA 805F,5F07,8087,7507,FF5F,FDFF,80D8,8707,805F,5F07,0780,0080,5F75
1680 DATA D8FD,0700,0780,805F,7800,0000,0000,0700,0080,0000,0000,0078,7800
1690 DATA 0000,0000,7500,00D8,0000,0000,0078,0700,0080,0000,5F75,D8FD,0000
1700 DATA 0700,0080,0700,0080,0000,8007,8007,0000,0700,0080,0000,0000,0000
1710 DATA 5F75,D8FD,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7500,00D8,0000,0000,0000
1720 ' 敵 5
1730 DATA 0020,0010,0000,0000,0022,0202,2020,AA00,0000,0000,0000,0200,2227
1740 DATA 2700,0072,A70A,00A0,0000,0000,0000,FF22,7C06,E0C8,AA88,0000,0000
1750 DATA 8800,0088,0600,7C66,EEC8,00E0,8808,0088,DD08,D8DD,6300,C767,8E8C
1760 DATA 00BE,DD8D,80DD,FF8D,FDFF,6388,C767,8E8C,88BE,FFDF,D8FF,FF8D,FF55
1770 DATA 66D8,7C66,EEC8,8DEE,55FF,D8FF,FF8D,FD57,FD87,7C86,E7C8,88FF,75DF
1780 DATA D8FF,FF8D,D855,FF75,67D8,758E,D8FF,55DF,D8FF,DF08,D8FF,FA72,75D8
1790 DATA 72D8,A8FF,FFDF,80FD,8D00,D8DD,FA72,75D8,72D8,A8FF,DD8D,00D8,0000
1800 DATA 8088,FD07,7580,07D8,80FD,8808,0000,0500,0080,FD07,0780,0780,80FD
1810 DATA 0500,0080,0500,0080,4C07,0780,0780,804C,0500,0080,7500,00F8,FD07
1820 DATA 0080,0700,80FD,7500,00F8,0D07,80D0,7800,0000,0000,0078,0D07,80D0
1830 ' いんせき
1840 DATA 0020,0010,f200,f0f2,0000,2f2f,2f2f,0000,0000,0000,f202,0A22,2f0f
1850 DATA 2f2f,2222,0020,f202,0000,22f2,A002,2f0f,222f,2222,0020,f2f2,00f2
1860 DATA 02f2,0BAA,2f2f,2222,2022,02AA,22f2,A022,0A02,2f0f,222f,2222,2222
1870 DATA A20A,22f2,0A22,AA2A,2f0f,2222,2222,0222,A20A,2222,AA20,A00A,222f
1880 DATA 2222,2222,0222,A00A,2020,AA2A,0000,222f,2222,2222,0202,A0AA,2A20
1890 DATA A0AA,2f0f,220f,2222,0222,AA02,A0AA,AAAA,00AA,222f,2202,2222,0202
1900 DATA AAAA,2fAf,AA20,0000,22f2,0220,0202,AA0A,A2AA,f2f2,2022,0000,2022
1910 DATA 002A,AAAA,AAAA,0fAA,222f,2A22,0000,2A20,0fAA,2f2f,f22f,A0B2,22f2
1920 DATA 0222,00A0,AA00,2BA0,2222,2222,A00A,2222,2020,00A0,0000,0B00,2020
1930 DATA 0A02,00AA,2202,0A02,00A0,0000,0000,AA0A,A0AA,0000,0A00,A0AA,0000
1940 ' 弾
1950 DATA 0008,0004,8808,8088,578F,F875,578f,f875,8808,8088
1960 DATA 0008,0008,0600,00E0,6400,00C8,5f00,00d8,5400,00c8,5f00,00d8,5f00
1970 DATA 00d8,5203,b0a8,5230,0ba8
1980 DATA "      コンクェラーは 去った!      ","     いつのまにか 流星群は消え      "
1990 DATA "          穏やかな星の海が          ",""
2000 DATA "      どこまでも 続いていた・・     ",""
2010 DATA "THANK YOU FOR PLAYING THIS GAME.","          PRESENTED BY NYAM
```

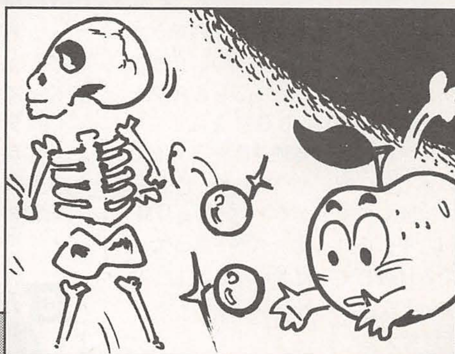
★影さん，ぼくは一度でいいから影さんを泣かせてみたい。そして，影さんのサングラスとマスクをはずしてみたい。(愛知県名古屋市・**意味不明13才**)……【**影：100万円，ポンとくれれば，うれし泣きするんだけど。**】

PC-9801シリーズ(N88-DISK BASIC(86))用
(※要400ラインCRT，サウンドボード)

今回はガイコツを閉じ込める

呪(のろ)いのブルークリスタル
―フルーツがりシリーズ番外編―

高峰　勇一



内容

突然ですが，ここはかの有名な(?)「サクランボがり」事件があった村。あれから村の人々は元の姿にもどり平和な日々を送っていたのでした。ところがある日，一つのサクランボが私の家にとびこんできました。「たっ大変じゃあ〜」「そ・その声は村長…」。村長が言うには村の男はサクランボに，女はリンゴになってしまっている，と言うのです。これはきっと魔物たちが「呪いのブルークリスタル」をいたずらしているにちがいない，私はそう思いました。村長は私にどうにかしてくれと言っています。しかし，私はこの前の一件でつかれているし…「すみませんがこの話，他の人…」と言いかけたときです，窓ガラスにリンゴになった自分の姿が…

「村長，この一件私にまかせてください！」

遊びかた

テンキーで自分（リンゴ）が動きます。またカベは一つずつなら押して動かすことができます。

このことを利用して，魔物（ガイコツ）の落とす「ブルークリスタル」をカベでつぶしながら，魔物の四方をカベで囲んでください。

つまり，画面上のどこにもクリスタルがないこと，魔物の四方がカベであること，この二つが面クリの条件となります。また，まれに現れるスペシャルにはつぎのようなものがあります。うまく利用してください。

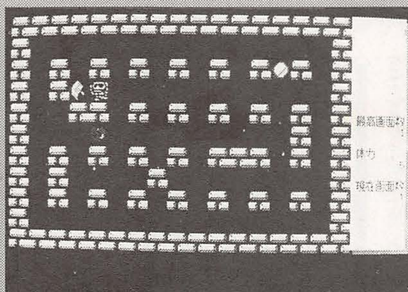
- **正義の鏡**…画面上のクリスタルがすべてなくなります。
- **ハート**…体力が＋2されます。

魔物とすれちがうと体力が−1されます。またクリスタルにふれても−1されるので気を付けてください。体力ゼロでゲーム・オーバーです。リター

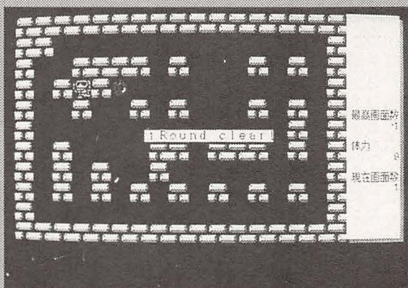
フルーツがりシリーズ番外編
「呪いのブルークリスタル」

PUSH RETURN KEY

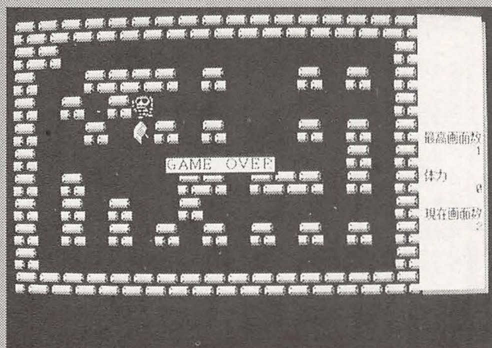
▲〈写真1〉タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート!!



◀〈写真2〉ガイコツをうまくブロックに閉じ込めよう。右には鏡がでたゾ!!



▶〈写真3〉こうやって敵を閉じ込めクリスタルをすべて消せばクリア



▼〈写真4〉敵やクリスタルにふれると体力が1減る。0になるとゲーム・オーバー

★'88年10月号の発売日に体育祭がありました。私も借り物競争で1位になったから，表紙とおんなじだ!!（石川県羽咋郡・T-joy16才）……【編：編集部ではまちがいなく影さんが1位でしょう。お金に家賃にモニタに……。】

ン・キーでリプレイです。

プログラム

いつもながら見事なキャラの動きです(たて1ドット横2ドット)。今回はサウンドボードでちょっとしたテクを使いました。それはB.G.M.を流していても，さほど実行処理速度が落ちないというもの（98＋サウンドボード・ユーザーは涙もののテクです)で，答えはM.M.L.中にあります。スペースがないので各自捜してください（ヒント：Yコマンドなんか…)。

最後に

1～3面は簡単にクリアできるでしょう(クリスタルもあまりでないしね)。必勝法としてはまず魔物を囲んでしまってから，クリスタルをつぶすことでしょう。私は18面クリアしました。それから音楽はぜひ外部スピーカ（低音のでるやつ）につないでくださいね。せっかくベースの音やタムの音をエディットしたんですから。

言い忘れ

すっかり忘れていたけど画面数はほとんど無限にあるので全面クリアは無理でしょう。どういうことかって？実際やってみればわかりますよ。この作品には気合いが入っている…。

むずかしいと思う人は1060行のNN＝3をNN＝1にするとよいでしょう（自信のある人は9ぐらいにしてみよう)。

CHECKER FLAG

影：うきゃー！なかなかクリアできないなー。

Dr.D：敵の動きが速いからなー。追いかけてくるのを利用してうまくさそい込むしかないじゃろう。

編：音楽もいいですネー。

Dr.D：このプログラムは，サウンドボードがないと走らんゾ!!ボードがない人は，音楽用の各サブ・ルーチンとそのデータの部分をとって，その行番号にとんでいるGOTO文やGOSUB文を消せばなんとか走るじゃろう。

呪いのブルークリスタルのプログラム・リスト

```
1000 '  呪いのブルークリスタル FOR PC-9801シリーズ +サウンドボード
1010 CLEAR ,&H3E00:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
1020 SCREEN 0,0:OUT &H68,8:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7:WIDTH 80,25:CLS 3
1030 GOSUB 2020:GOSUB 2190:GOSUB 2520:GOSUB 2560:GOSUB 2550
1040 GOSUB 1940
1050 '  初期設定
1060 RO=1:NN=3:TI=5:GX=2:GY=9:GOSUB 1720:GOSUB 1160
1070 '  準備
1080 GF=0:CR=0:TX=RND*12+2:TY=RND*6+2:GOSUB 1790
1090 '  メインループ
1100 GOSUB 1220:GOSUB 1450:GOSUB 1380
1110 IF STATUS PLAY(0)=0 THEN GOSUB 1210
1120 IF TX=GX AND TY=GY THEN 1140
1130 GOTO 1090
1140 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:TI=TI-1:GOSUB 1920:IF TI=0 THEN 1660
1150 GOTO 1090
1160 '  B. G. M. 設定
1170 PLAY "mbt150y38,0@4@1","mb@4@1","mb@4@58v14l16
1180 BG1$="l16o4frfr>c<a-rfrfrfrfrffrfr>c<a-rfre-rdrcrf
1190 BG2$="grgr>d<b-rgrgrgrgrggrgr>d<b-rgrfre-rdrg":BG$=BG1$+BG1$+BG2$+BG2$+B2$
1200 BG3$="qlcccccccccccccccccccccccccq8c8c8c8c    ":CG$=BG3$+BG3$+BG3$+BG3$
1210 PLAY "mbv13"+BG$,"mbv10r32"+BG$,CG$+"r2.":RETURN
1220 '  自分移動
1230 IN=INP(&HE0) AND INP(&HE1)
1240 VX=(IN=239)-(IN=191):VY=(IN=254)-(IN=251):AX=GX+VX:AY=GY+VY
1250 ON GA(AX,AY)+1 GOTO 1270,1290,1140,1540,1570,1260,1260,1260,1260
1260 RETURN
1270 FOR I=0 TO 32 STEP 2:PUT@(GX*32+I*VX,GY*16+(I/2)*VY),CH%(98*5),PSET:NEXT I
1280 GA(GX,GY)=0:GX=AX:GY=AY:GA(GX,GY)=5:RETURN
1290 '  壁押す
1300 IF GA(GX+VX*2,GY+VY*2)=2  THEN CF=1:GOTO 1320 ELSE CF=0
1310 IF GA(GX+VX*2,GY+VY*2)<>0 THEN RETURN
1320 FOR I=0 TO 32 STEP 2
1330 PUT@((GX+VX)*32+I*VX,(GY+VY)*16+(I/2)*VY),CH%(98*1),PSET
1340 PUT@(GX*32+I*VX,GY*16+(I/2)*VY),CH%(98*5),PSET
1350 NEXT I
1360 IF CF=1 THEN CR=CR-1:CF=0:PLAY ,,,"mbo2l64v15bagfedc<bagfedc":GOSUB 1500
1370 GA(GX+VX,GY+VY)=0:GA(GX+VX*2,GY+VY*2)=1:GOTO 1280
1380 '  敵移動
1390 GOSUB 1460
1400 IF RND>NN/10 THEN RETURN
1410 IF RND<.5     THEN AX=SGN(GX-TX)+TX:AY=TY ELSE AY=SGN(GY-TY)+TY:AX=TX
1420 IF GA(AX,AY)=1 OR GA(AX,AY)=8 THEN RETURN
1430 IF RND<NN/10 THEN IF GA(TX,TY)=0 THEN GA(TX,TY)=2:CR=CR+1
1440 PUT@(TX*32,TY*16),CH%(98*GA(TX,TY)),PSET:TX=AX:TY=AY
1450 PUT@(TX*32,TY*16),CH%(98*6),PSET:RETURN
1460 '  面クリ判定
1470 LX=TX-1:RX=TX+1:LY=TY-1:RY=TY+1
1480 IF GA(TX,TY)=2 AND CR=1 THEN GF=1
1490 IF (GA(TX,LY)=1 OR GA(TX,LY)=8) AND (GA(TX,RY)=1 OR GA(TX,RY)=8) AND (GA(LX,TY)=1 OR
GA(LX,TY)=8) AND (GA(RX,TY)=1 OR GA(RX,TY)=8) AND (CR=0 OR GF=1)  THEN 1620 ELSE GF=0:RETU
RN
1500 '  アイテム
1510 IF RND>.3 THEN RETURN
1520 NX=RND*12+2:NY=RND*6+2:NC=RND*2+3:IF GA(NX,NY)<>0 OR NC=5 THEN 1520
1530 PUT@(NX*32,NY*16),CH%(98*NC),PSET:GA(NX,NY)=NC:RETURN
1540 '  ハート
1550 PLAY ,,,"v14mfo4e-16g8","v14mfo3b-16>e-8","v14mfo3g16b-8"
1560 TI=TI+2:GOSUB 1920:GOTO 1610
1570 '  鏡
1580 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 15
1590 IF GA(J,I)=2 THEN GA(J,I)=0:PUT@(J*32,I*16),CH%(0),PSET:PLAY ,,,"mfo6c64
1600 NEXT J,I:CR=0
1610 PUT@(AX*32,AY*16),CH%(0),PSET:GA(AX,AY)=0:RETURN
1620 '  面クリアー
1630 LINE(220,90)-(428,98),0,BF:LINE(216,88)-(424,96),7,BF
1640 COLOR 0:LOCATE 27,11:PRINT RO;"Round clear!":COLOR 7
1650 FOR I=0 TO 8000:NEXT I:RO=RO+1:NN=NN+1:GOTO 1070
1660 '  ゲームオーバー
1670 LINE(212,90)-(356,98),0,BF:LINE(208,88)-(352,96),7,BF
1680 COLOR 0:LOCATE 26,11:PRINT"GAME OVER":COLOR 7
1690 PLAY STOP:GOSUB 2030:GOSUB 2500
1700 IF RO>HI THEN HI=RO
1710 IF INP(&HE1)=127 THEN 1050 ELSE 1710
1720 '  画面
1730 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 16:GA(J,I)=8:NEXT J,I
1740 FOR I=1 TO  9:FOR J=1 TO 15:GA(J,I)=0:NEXT J,I
1750 FOR I=2 TO  8 STEP 2:FOR J=2 TO 14 STEP 2:GA(J,I)=1:NEXT J,I
1760 CO=0:WHILE CO<>5
1770 NX=RND*12+2:NY=RND*6+2:IF GA(NX,NY)=0 THEN GA(NX,NY)=1:CO=CO+1
1780 WEND:RETURN
1790 CLS 3:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I
1800 LINE(548,3)-(639,175),1,BF:LINE(544,0)-(633,172),7,BF
1810 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 16
```

★何がなんでも今年中にパソコン買ってやるんだあ。影さん，つぐ美さん，Dr.お金を貸してよう!!（三重県伊勢市・**平井宏幸16才**)……【**編**：影さんに，お金を貸してくれだなんて，キミは気は確かか？冗談はよそうよ!!】

```
1820 IF GA(J,1)=2 THEN PUT@(J*32,1*16),CH%(0),PSET:GA(J,1)=0
1830 PUT@(J*32,1*16),CH%(98*GA(J,1)),PSET
1840 NEXT J,1
1850 ' ステイタス 表示
1860 CD$=CHR$(&H1D):CU$=CHR$(&H1F):COLOR 0
1870 CS$=CU$+CD$+CD$+CD$+CD$+CD$+CD$+CD$+CD$+CD$
1880 LOCATE 69, 9:PRINT"最高画面数"+CS$+CU$+CU$+"体力"
1890 LOCATE 69,15:PRINT"現在画面数"
1900 LOCATE 73,10:PRINT USING"######";HI
1910 LOCATE 73,16:PRINT USING"######";RO
1920 ' 体力表示
1930 COLOR 0:LOCATE 73,13:PRINT USING"######";TI:COLOR 7:RETURN
1940 ' タイトル
1950 CLS 3
1960 LOCATE 28, 8:PRINT"フルーツがりシリーズ番外偏
1970 LOCATE 28,10:PRINT"「呪いのブルークリスタル」
1980 GOSUB 2450
1990 LOCATE 26,17:PRINT"PUSH RETURN KEY
2000 IF INP(&HE1)=127 THEN RETURN ELSE 2000
2010 ' ミュージック
2020 DIM A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9),D%(4,9)
2030 PLAY ALLOC 1000,1000,1000,1000,1000,1000
2040 ' 音色設定
2050 RESTORE 2110
2060 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I:VOICE 1,A%
2070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ B%(I,J):NEXT J,I:VOICE 2,B%
2080 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ C%(I,J):NEXT J,I:VOICE 3,C%:VOICE 4,D%
2090 RETURN
2100 ' 音色データ
2110 DATA 35,15,0,0,1000,2,1,1,0,0,2,17,16,11,1,102,2,8,0,0
2120 DATA 2,20,17,12,10,91,1,1,-1,0,2,21,20,12,8,99,1,0,0,0
2130 DATA 2,21,20,11,10,127,0,1,3,1,62,15,0,1,1800,-100,0,10,0,0
2140 DATA 0,21,21,9,0,127,0,15,1,0,0,11,14,8,8,123,0,1,3,0
2150 DATA 0,18,17,6,8,122,0,1,3,0,0,18,17,6,8,122,0,1,1,0
2160 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,3,26,22,11,0,91,3,8,3,0
2170 DATA 0,22,33,9,0,127,0,8,3,0,3,26,22,11,0,91,3,4,7,0
2180 DATA 0,22,33,9,0,127,0,4,7,0
2190 ' MMLデータ
2200 A0$="_d-mb@1o4v1318":A2$="aa>a<ab->b-c>c<":A6$="aaaaaaaaaaaa<g>g<g>g<
2210 A1$="dd>d<dd>d<d>d<cc>c<cc>c<c>c<<b-b->b-<b-b->b-<b->b-<
2220 A5$="<gg>g<gg>g<g>g<aa>a<aa>a<a>a<b-b->b-<b-b->b-<b->b-cc>c<cd>d<e>e<
2230 B0$="_d-mb@3o4v1318":B1$="ffag4e4dc1c4e4g4b-4":B2$="aagar2
2240 B3$="ffag4e4fg1b-1 ":B4$="a1g1a1b-1c2d4e4a1^4r4g2
2250 D0$="_d-mbo5v11":D1$="o5q7d1c1<b-1":D2$="a2b-4>c4":D3$="a2b-4a4
2260 D5$="g1a1b-1>c2d4e4":D6$="q8a1a1":E0$="_d-mbo5v11":E1$="o5q7f1e1d1
2270 E2$="c2d4e4":E3$="c2d4c4":E5$="<b-1>c1d1e2f4g4":E6$=">q8c1c1":C0$="mfmb116
2280 CQ$="@58v14o4q1ccccq8cq1cccccccq8cq1ccc":C1$=CQ$+CQ$+CQ$:R$="r1mb
2290 C2$="q1ccccq8cq1cccq7@2v14o4e16e16e16r16e16e16e16r16@4
2300 C3$="q1ccccq8cq1cccq7@2v14o4g32g32g16g16g16e32e32e16e16e16@4
2310 C4$="@58v14o4q8cccccccc cccccccc"+CQ$+C3$
2320 D7$="mbt128q7o6116v9ff>ff<v10ff>ffv11<gg>ggv12<gg>ggv13<ff>ff<ff>ff
2330 D7$=D7$+"<gg>gg<gg>gg<ff>ff<ff>v12ff<v11gg>v10gg<v9gg>v8ggv13
2340 E7$="mbq818o5r1v9cv10cv11cv12cv13cv14ccccccv13cv12cv11cv10cv9c
2350 F7$="mbo5q7v1218r1r1116<b->dfb->dfb->dfd<v11b-fv10d<b-v9fd
2360 A8$="@30o418v9gv10gv11gv12gv13gv14ggg@46v13c1
2370 B8$="@30o418v8e-v9e-v10e-v11e-v12e-v13e-e-e-@46v13e-1
2380 C8$="@30o418v8cv9cv10cv11cv12cv13ccc@46v13g1
2390 D8$="q8o518v8gv9gv10gv11gv12gggg":E8$="q8o518v7e-v8e-v9e-v10e-v11e-e-e-e-
2400 D8$=D8$+"o7v13{cb-a-gfe-d<cb-a-gfe-d<c}1":RR$="mbr1r1r1
2410 C9$="mb@58t128116o2v14q1ccccq8cq1ccccq8ccccq8cq1ccccq8cq1ccq8ccq1ccccq8ccc
2420 B9$="mb@31116o5q7v12cgcgcgcgcgcgcgcgdd+ee+ff+gg+aa+bb+cc+e2
2430 A9$="mb@13116o6q7v13crcrgecddrdrfeddcc+dd+ee+ff+gg+aa+bb+c2":RETURN
2440 ' 演奏
2450 'ﾀｲﾄﾙ -------------------------------------------------------------
2460 PLAY "t160mb@2v14o5116c32c32ccc<a32a32aaag32g32ggge32e32eee@4",R$,R$,R$,R$
2470 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$:PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$:PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
2480 PLAY A1$,B3$,C1$,D1$,E1$:PLAY A2$,B4$,C3$,D3$,E3$:PLAY A5$,B5$,C1$,D5$,E5$
2490 PLAY A6$,B6$,C4$,D6$,E6$:GOTO 2550
2500 'GAME OVER -------------------------------------------------------
2510 PLAY RR$,RR$,RR$,D7$,E7$,F7$:PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$:GOTO 2550
2520 'WAIT A MOMENT.--------------------------------------------------
2530 PLAY A9$,B9$,C9$:RETURN
2540 'ｵﾝｶﾞｸ ｴﾝｿｳﾏﾁ ﾙｰﾁﾝ -----------------------------------------------
2550 PLAY "@4mf","@4mf","@4mf","mf","mf","mf":RETURN
2560 ' キャラクタ
2570 LOCATE 32,12:PRINT"データの読み込み中
2580 DIM CH%(98*9),GA(16,10)
2590 LINE(0,0)-(34,18),1,B:PAINT(1,1),CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(0),1
2600 GET@(2,1)-(33,16),CH%(0)
2610 RESTORE 2640:FOR I=0 TO 98:READ H$:CH%(I+98*8)=VAL("&h"+H$):NEXT I
2620 RESTORE 2640:FOR I=98 TO 98*7-1:READ H$:CH%(I)=VAL("&h"+H$):NEXT I:RETURN
2630 ' キャラクタ データ
2640 'ｶﾍﾞ
2650 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF
2660 DATA FF33,CCFF,FF33,C0FF,FF33,C0FF,FF3F,FCFF,003C,0000,FF3F,C0FF,FF3F,FCFF
2670 DATA 003C,0000,FF3F,C0FF,FF33,CCFF,0030,0000,0030,0000,FF0F,F0FF,0000,0000
2680 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2690 DATA F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,CCFF,FF33,C0FF,FF33,C0FF,FF33,FCFF,FF3F
2700 DATA 0000,003C,C0FF,FF3F,FCFF,FF3F,0000,003C,C0FF,FF3F,CCFF,FF33,0000,0030
2710 DATA 0000,0030,F0FF,FF0F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2720 'ｸﾘｽﾀﾙ
2730 DATA 0020,0010,A0AA,AA2A,0000,0000,0000,0000,8FAA,AA0A,0C00,0000,0D00,0000
2740 DATA 3FAA,AAC2,3C00,0000,3D00,0040,FFA8,AAF0,FC00,0000,FD00,0050,FFA3,2AFC
2750 DATA F003,0000,F503,0054,FF8F,2AFD,C003,00CC,D507,00DC,FF8F,2AF5,000C,0030
2760 DATA 550D,0070,FF8F,2AF5,000F,0000,550F,0040,FF8F,2AF5,000F,0000,550F,0040
2770 DATA FF8F,2ADD,C00F,000C,D50F,000C,FF8F,2A57,300C,0003,740D,0003,FDA3,2A54
2780 DATA 0C00,0000,5C01,0000,FDA8,AA50,0000,0000,5400,0000,3DAA,AA42,0000,0000
2790 DATA 1400,0000,8DAA,AA0A,0000,0000,0400,0000,A0AA,AAAA,0000,0000,0000,0000
2800 'ﾊｰﾄ
2810 DATA 0020,0010,02A8,0AA0,0000,0000,0000,0000,F0A3,C28F,F003,C00F,F003,0000
2820 DATA FC0F,F03F,FC0F,F03F,FC0F,0000,FF3F,F0FF,FF3F,FCFF,FF3C,3000,FF3F,C0FF
2830 DATA FF3F,FCFF,3F3F,C000,FF3F,00FF,FF3F,FCFF,CF0F,0003,FF3F,00FC,FF3F,FCFF
2840 DATA 3333,000C,FF3F,00C0,FF3F,FCFF,FF0F,00C0,FF3F,F0FF,FF3F,FCFF,0300,00C0
2850 DATA 3F8C,0000,FF0F,F0FF,0000,0000,338F,020C,FF0F,F0FF,0000,0000,C3A3,0203
2860 DATA FF03,C0FF,0000,0000,C3A8,0A00,FF00,00FF,0000,0000,33AA,2A00,3F00,00FC
2870 DATA 0000,0000,8FAA,AA00,0F00,00F0,0000,0000,A3AA,AA02,0300,00C0,0000,0000
2880 'ｶｶﾞﾐ
2890 DATA 0020,0010,A8AA,AA0A,0000,0000,0000,0000,00A8,0A00,0300,00C0,0000,0000
2900 DATA 00A0,0200,3F03,C0FC,0000,0000,0FA0,02F0,F00C,300F,0F00,00F0,3FA0,02FC
2910 DATA C003,C00F,3F00,00FC,FF80,02FF,000F,F033,FF00,00FF,FF83,C0FF,000C,30CC
2920 DATA FF03,C0FC,FF03,C0FF,033C,3C30,FF03,C0F3,FF03,C0FF,0C3C,3CC0,FF03,C0CF
2930 DATA FF83,C0FF,330C,3000,FF03,C03F,FFA0,02FF,CC0F,F000,FC00,00FF,3FA0,02FC
2940 DATA F003,C003,3300,00FC,0FA0,02F0,F00C,300F,0F00,00F0,00A0,0200,3F03,C0FC
2950 DATA 0000,0000,80AA,0A00,0300,00C0,0000,0000,A8AA,AA0A,0000,0000,0000,0000
2960 'ﾘﾝｺﾞ
2970 DATA 0020,0010,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,AA0A,0000,0000,0000,0000
2980 DATA 00A8,2A00,0000,0000,0000,00C0,00A0,0A00,F003,003F,0300,0000,0080,0200
2990 DATA FC0F,C0FF,0300,0000,0080,0200,FF0F,F0FF,0000,0000,0080,0200,7F0E,F03F
3000 DATA 0000,0000,0080,0200,9F0F,F0CF,0000,0000,0080,0203,9F0F,F0CF,0000,0003
3010 DATA 0080,0203,9F0F,F0CF,0000,0003,00A0,020C,FF03,C0FF,0000,000C,00A0,0A00
3020 DATA FF03,C0FF,0000,0000,00A8,0A00,FF00,00FF,0000,0000,00AA,2A00,3C00,00FC
3030 DATA 0000,0000,82AA,AA00,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000
3040 'ｶﾞｲｺﾂ
3050 DATA 0020,0010,A0AA,AA02,0000,0000,0000,0000,00AA,8A00,0F00,00FC,0000,0000
3060 DATA FFA8,32FF,FF00,30FF,0000,3000,0080,0C00,0000,0C00,C603,CC03,0633,CC00
3070 DATA 0030,0C00,0633,CC00,0030,0200,1F33,C083,1F33,C083,FF00,0CFF,FF00,0CFF
3080 DATA FF00,0CFF,0032,AC00,CF30,0C3C,0030,0C00,FF82,82F0,FF00,00F0,0000,0000
3090 DATA 00AC,BC0C,000C,3C0C,000C,3C0C,3CA3,02FF,3C03,00FF,3C03,00FF,00A8,3200
3100 DATA 0000,3000,0000,3000,ACAA,02F3,0C00,00F3,0C00,00F3,80AA,FC0C,0000,FC0C
3110 DATA 0000,FC0C,3FAA,0222,3F00,0000,3F00,0000,80AA,AAAA,0000,0000,0000,0000
3120 ' 昭和63年8月12日完成　制作者：高峰勇一
3130 'オマケ：作曲者　へびーめた高峰（結局制作者と同一人物）
```

★ぼくの友人Hは，他人のプログラムに，プロテクトをかけていく困ったやつです。（佐賀県佐賀郡・メルヘンメイズで66,900点しかだせない15才）……【編：他人のディスク・ドライブをぶっ壊していく誰かに比べれば…。】

テクニカル・アクション・ゲーム(?)と呼んでほしい

コスモ・トラベル ぼくってオパ

えすいちくん

プロローグ

オパ君一家は宇宙旅行にでかけました。好奇心旺盛なオパ君は，宇宙船の中をはしゃぎ回っていました。

ところが，オパ君はなんと脱出艇に乗り込み，なにも知らずに作動スイッチを押してしまったのです。さあ大変！オパ君は見知らぬ星に投げだされてしまいました。

果たしてオパ君は無事にパパやママのもとに帰れるのでしょうか…。

やりましょう

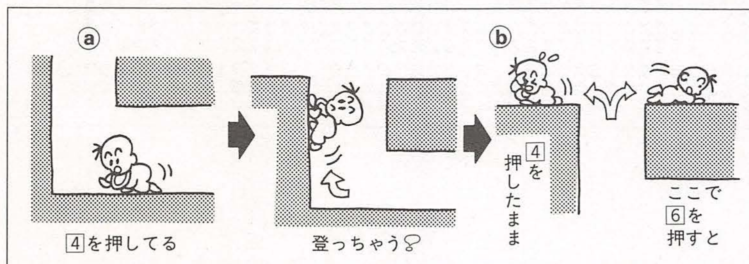
困ったオパ君がコンピュータをいじくると,「この星のあちこちにある結晶が燃料のかわりになる」とでました。オパ君は勇気をだして結晶を集めることにしました。

オパ君は4 6で左右に動きます。そして壁にぶつかると，そのまま壁をはい登ります(第1図-a)。この星は重力が小さいんです。また，第1図-bのようなこともできます。

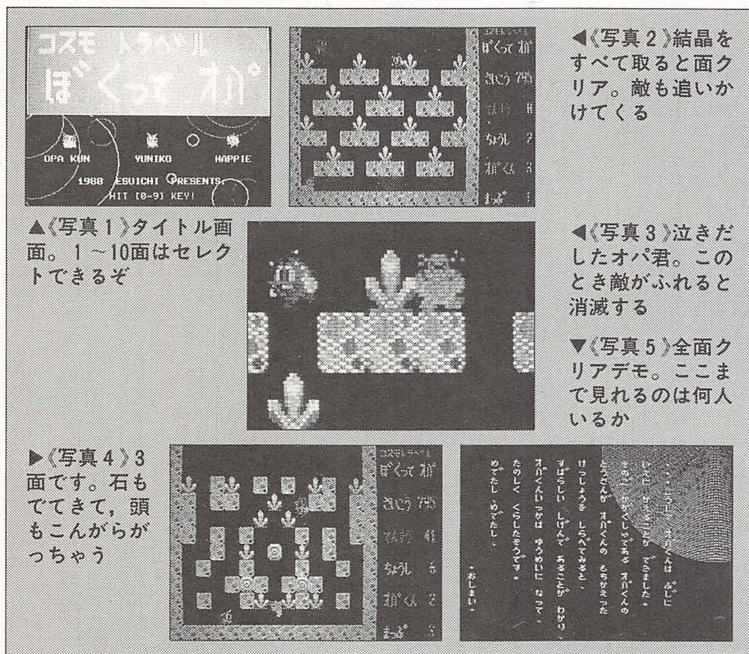
そして8キー で伸びあがることができます。こう使ってください(第2図)。このようにオパ君を操作し，画面内の結晶をすべて取るとクリアとなります。

ただし，そう簡単にはいきません。久びさの来客だあ～！と，この星の生物ユニコンとハーピィーが襲ってくるのです。ユニコンはジャンプで，ハーピィーは飛んでせまってきます。これではとてもよけきれませんね。そこでスペース・キーの登場となります。

スペース・キーを押すとオパ君は泣きだし，この状態のオパ君にふれた敵はしばらく消滅します。ただし，面によって泣ける数(調子と表示)が決まっているので注意です！もし，つかまってしまったら1ミスです。チャンスは3回あり，100点ごとに増えます。チャンスをすべて失うとおしまいです。



《第1図》壁を登るオパ君



▲《写真1》タイトル画面。1～10面はセレクトできるぞ

◀《写真2》結晶をすべて取ると面クリア。敵も追いかけてくる

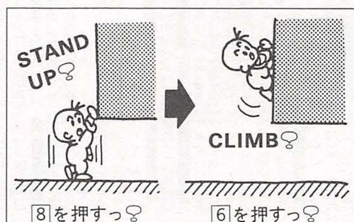
◀《写真3》泣きだしたオパ君。このとき敵がふれると消滅する

▼《写真5》全面クリアデモ。ここまで見れるのは何人いるか

▶《写真4》3面です。石もでてきて，頭もこんがらがっちゃう

頭もつかわにゃあ

いままでの説明で単なるキャラクター・ゲームだと思ったでしょう？しか



《第2図》伸びあがって壁を登るオパ君

★つぐ美さん，影さんからヤキイモとりかえせましたか？(10月号Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座より)。
(埼玉県富士見市・新原恵太14才)……【つぐ美：それがね，講義を終えたDr.が食べちゃったのよ。】

し，パズル要素もふんだんに盛り込まれているので，ちょいとむずかしくなっています。まずは押せる石に注意してください。左右はもちろん，上に乗れば下に落ちるし，下から頭突きで押すこともできます。

つぎは結晶です。横からぶつかって取りますが，上に乗れば足場になります。つまり，うっかり結晶を取ってしまったばっかりに，上に登れなくなった，という場合があるのです(**第3図**)。それから，落ちている途中は斜め下が足場なら乗り移れます。さあ，君はこの独特な操作感覚についてこれるか!!

HO・SO・KU

今回は面を多めに16面としたので，ラウンド・セレクトできるようにしました。タイトルのとき，0～9のキーでセレクトします。つまり，10面までで，その後の面は自力でクリアしてください（と言ってもプログラムをいじればいいのだが)。

リストは1，2の順にSAVEし，**リスト1**をRUN⏎すれば，**リスト2**を自動的にLOADします。

《第1表》変数表

XX, YY, XX(N), YY(N)…	オパ，敵の進行方向
KS……………	結晶の数
Y1, HX(N)…	オパ，敵の向き
CL……………	泣いているフラグ
TD(N)………	敵消滅中フラグ
Y$(N), T$(N)…	オパ，敵のキャラ
Y2……………	オパが立っているかフラグ
G$(N)………	画面作成パーツ
CH……………	調子
NE……………	つぎの1UPする点数



《第3図》テクニックを使うオパ君

《リスト1》IG定義のプログラム・リスト

```
10 CLS:COLOR 0:PRINTSTRING$(251,"ぁ");:COLOR 7:PRINT"NOW CHR. MAKING..."
20 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,,PSET:NEXT
30 FOR I=0 TO 3:LINE(0,I)-(639,I),AND,I+4:LINE(0,6-I)-(639,6-I),AND,I+4:NEXT
40 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
50 FOR I=0 TO 7:READ R$,G$,B$:IG$(128+I)=R$,G$,B$:NEXT
60 FOR I=8 TO 39:READ A$,B$:IG$(128+I)=A$,B$,"0":NEXT
70 COLOR ,,1:N2=135:FOR H=0 TO 3:I=0:N1=N2+1:READ N2
80 READ C1(I):IF C1(I)=8 THEN 90 ELSE READ C2(I):I=I+1:GOTO 80
90 FOR J=N1 TO N2:SYMBOL(0,0),CHR$(J):FOR K=0 TO 7:FOR L=0 TO 7:FOR M=0 TO I
100 IF POINT(K,L)=C1(M) THEN PSET(K,L),C2(M)
110 NEXT:NEXT:NEXT:IMAGE(0,0),J:NEXT:NEXT
120 FOR I=136 TO 167 STEP 2:SYMBOL(0,0),CHR$(I+1)+CHR$(I),-1
130 IMAGE(0,0),I+32:IMAGE(8,0),I+33:NEXT
140 SYMBOL(0,0),"くこけさしせすそ":FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 8
150 PSET(J,K+8),POINT(I*8+K,J):NEXT:NEXT:IMAGE(0,8),I+208:NEXT
160 SYMBOL(0,0),"ムミモメユヤラヨ",-1:FOR I=0 TO 7:IMAGE(I*8,0),I+200:NEXT
170 COLOR 7:LOCATE 10,6:PRINT"NOW PROG. LOADING...":RUN"
180 'よよよよよあぬ  CHR DATA  とよよよよよよ
190 DATA 7FFFFFFFFFFFFFFF,7FF1E0C0C0E0F1FF,669F7FBF7F9F6E99
200 DATA FEF7E3F7FFFFFF8F,FEF7E3777FFFFFFF,66997E99E6996689
210 DATA FFFFCF8787CFFF7F,FFFFFFFFFFFFFF7F,669976F97EB96619
220 DATA 07078FFFFFFFFFFE,FFFFFFFFF3E1F3FE,0601069962816298
230 DATA 010E3B00FF000000,010F3F7FFFFF7F0F,010F3F7F007F2A00
240 DATA B03C3F7FFF3E1C00,F0F0FFFED880C0E0,C0C0DFBE18C0A000
250 DATA B03C3E7FFF3E1F00,F0F0F0E0D8BEDFE0,C0C0C08018FEBF00
260 DATA 183C7EFFFF429999,0000007E7E3C3C00,00183C3C183C6600
270 DATA 00301C0F0F090808,00301C0A04162323, 000000C0B0E8F4FF,0000000040100800
280 DATA 08693F3F7FFFFF73,231600273D180800, F8FCFFD0D8BDDF86,0020F0D0D0A04000
290 DATA 60381F1F13111111,603814082C464646, 00008060D0E8FEF0,0000008020100000
300 DATA D37F7F3F3F1F1D3B,2C014F3F1D060000, F8FED0DCBEE6E3C0,40E0D0D0A0400000
310 DATA 0010290A244B5111,000020012B5F5535, 00C02000462F8F8F,000020C0F6FFFFFF
320 DATA 11001F0F337C3800,35FF27100C030000, 9E08E0C000387C1C,FEFC1C38F0C00000
330 DATA 01324A440B111111,0000014B1F153535, C00000401080889E,4000C0F0F8FCFCFE
340 DATA 001F4F6304070F00,FF27506C03000000, 0FEFC60E1E840000,FF1F3EF0C0000000
350 DATA 0090A05E3F7F5B5B,0000001E3F7F5B5B, 00000000080C0C0C0,000000080C0C0C0
360 DATA 39FF7F1F3F1FE573,FFEF7C20607FFB73, 8080C0C0800096FC,80707E7FFFFFEEDC
370 DATA C020DE3F7F5B5B39,00001E3F7F5B5BFF, 0000008OC0C0C080,0000008OC0C0C080
380 DATA FF7F3F7F3E0C1E3F,EF7C00417F732F37, 80808000001163A6,40F0FCFEFEEF9F66
390 DATA 00671F6B0C519BEF,00070F0B0C5BDEEE, 00C0E0A06014BEEE,04C0E9A060BCF6ED
400 DATA EF5F1F0F07187C3C,53B0F0781F277A3C, ECF0F0E0CF1F1E00,931F1E38F7EF2E00
410 DATA 1F1F2F5728131415,1F3F7FF8F7EFEFEE, 01030703030104E4,01030707070703E3
420 DATA 151413182F572F1F,FBFBFCEFD7281000, E4E2E2F2791F0E7F,F3F1391D0E050300
430 DATA 143,4,7,8,151,6,7,8,163,2,3,4,5,8,167,2,1,4,5,6,7,8
```

《リスト2》コスモ・トラベルぼくってオパのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:SCREEN 0,,0:WIDTH 40:CONSOLE0,25,0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME):GOSUB 860
20 POKE&HFFE0,&H44:GOSUB 990:POKE&HFFE0,4:NE=100:SC=0:YO=3
30 CH=(RD+1)*2:GOSUB 620:X=2:Y=20:LOCATE X,Y:PRINTY$(2):M=0
40 FOR N=0 TO 1:X(N)=N*14+2:Y(N)=2:YY(N)=0:XX(N)=1:HX(N)=1:TD(N)=0:NEXT
50 '/////////  ﾒｲﾝ  /////////
60 M=M+((M=4)*4)+1:N=M+(M>2)*2-1:PP=PEEK(&HFFE0)
70 ON M-(TD(N)<>0)*4 GOSUB 190,140,250,250,300,300,300,300:IF CL=0 THEN 90
80 LOCATE X,Y:PRINT Y$(8+YC):YC=-(YC=0):CL=CL-1:SOUND 8,-(CL<>0)*16:GOTO 60
90 P=PEEK(&HFFE0):ON P(P) GOSUB 340,340,420,460
100 YY=0:SN=SCREEN(X,Y+2):IF SN=&HA4 AND (SCREEN(X,Y+5)+SCREEN(X+1,Y+5)=64) THEN
 YY=1:XA=X:XB=X:YA=Y+2:YB=Y+4:GOSUB 530:GOTO120
110 IF SN+SCREEN(X+1,Y+2)<>64 THEN 60 ELSE YY=1
120 LOCATE X,Y-(YY=-1):PRINT"  ":Y=Y+YY:LOCATE X,Y:PRINT Y$(Y1*2+Y2*4+YC):YC=-(Y
C=0):GOTO 60
130 '/////////  ﾊｰﾋﾟｨ  /////////
140 CX=SGN(X(N)-X)*(XX(N)=0):CY=SGN(Y(N)-Y)*(YY(N)=0)
150 IF CX+CY AND POINT(X(N)/2+CX,Y(N)/2+CY)=0 THEN XX(N)=CX:YY(N)=CY:HX(N)=XX(N)
:GOTO 250
160 IF POINT(X(N)/2+XX(N),Y(N)/2+YY(N))=0 THEN 250
170 XX(N)=-XX(N):HX(N)=-HX(N):YY(N)=-YY(N):GOTO 250
180 '/////////  ﾕﾆｺﾝ  /////////
190 S1=POINT(X(N)/2+HX(N),Y(N)/2):S2=POINT(X(N)/2+HX(N),Y(N)/2-1):XX(N)=0
200 IF YY(N)=0 THEN 220
210 IF POINT(X(N)/2,Y(N)/2+YY(N)) OR (S1=0)*(POINT(X(N)/2+HX(N),Y(N)/2+1)) THEN
YY(N)=0:GOTO 240 ELSE 250
220 YY(N)=SGN((S1+S2)>0)*(POINT(X(N)/2,Y(N)/2-1)=0)*(Y(N)>Y)-(POINT(X(N)/2,Y(N)/2
+1)=0)*2):IF YY(N)=0 THEN 240
230 S4=SGN(X-X(N)):IF S4 THEN HX(N)=S4:GOTO 250 ELSE HX(N)=-HX(N):GOTO 250
240 IF S1=0 THEN XX(N)=HX(N) ELSE HX(N)=-HX(N):RETURN
250 A=X(N)-(XX(N)=-1):B=Y(N)-(YY(N)=-1):C=(-(XX(N)=0)):X(N)=X(N)+XX(N):Y(N)=Y(N)
+YY(N):D=(-(HX(N)=1)*2+N*4+N(N))
260 LOCATE A,B:PRINTW$(C):LOCATE X(N),Y(N):PRINT T$(D):N(N)=-(N(N)=0)
270 IF ABS(X-X(N))>1 OR ABS(Y-Y(N))>1 THEN RETURN
280 IF CL THEN TD(N)=16:LOCATE X(N),Y(N):PRINT W$:RETURN ELSE 560
290 '/////////  ﾃｷ ｷｾﾞﾂ ﾁｭｳ  /////////
```

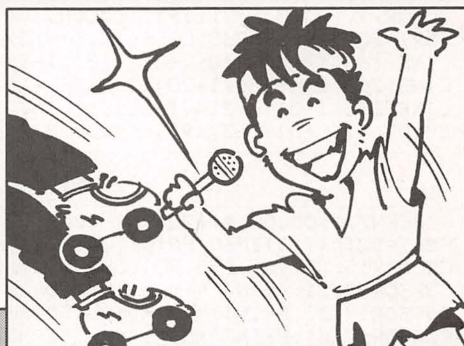
★ソーサリアンがでた。イースIIもでた。しかし，私のパソコンはX1Gなので，使うことができない。(埼玉県坂戸市・**フィーグ15才**)……【**編**：そんな人には…。**なにわ**：マーズやイシュラルがあるでしょ。よろしく。】

```
300 XT=X(N)*16+16:YT=Y(N)*8+8:CIRCLE(XT,YT),16-TD(N),0:IF TD(N)<>1 THEN 320
310 LOCATE X(N),Y(N):PRINT T$(-(HX(N)=1)*2+N*4+N(N)):TD(N)=0:RETURN
320 TD(N)=TD(N)-1:CIRCLE(XT,YT),16-TD(N),7:RETURN
330 '/////////  ｻﾕｳ ﾉ ｳｺﾞｷ  /////////
340 XX=(P(P)=1)*2+1:Y1=P(P)-1:Y2=0:SX=X+XX*2-(XX=-1)
350 SL=SCREEN(SX,Y)+SCREEN(SX,Y+1):IF YY=1 THEN 390 ELSE IF SL=64 THEN 400
360 SN=SCREEN(X+XX*2,Y):IF SN=&HA5 THEN 480
370 IF SN=&HA4 AND (SCREEN(X+XX*4-(XX=1),Y)+SCREEN(X+XX*4-(XX=1),Y+1)=64) THEN X
A=X+XX*2:XB=X+XX*4:YA=Y:YB=Y:GOSUB 530:GOTO 400
380 IF SCREEN(X,Y-1)+SCREEN(X+1,Y-1)<>64 THEN RETURN 60 ELSE Y2=1:YY=-1:RETURN 1
20
390 IF SL<>64 OR SCREEN(SX,Y+2)=&H20 THEN RETURN
400 LOCATE X-(XX=-1),Y:PRINT W$(0):X=X+XX:LOCATE X,Y:PRINT Y$(Y1*2+YC):YC=-(YC=0
):RETURN
410 '/////////  ﾉﾋﾞｱｶﾞﾘ! & ｽﾞｯｷ!  /////////
420 IF SCREEN(X,Y-1)+SCREEN(X+1,Y-1)=64 AND SCREEN(X,Y+2)+SCREEN(X+1,Y+2)<>64 TH
EN Y2=1:YY=-1:RETURN 120
430 IF SCREEN(X,Y-2)<>&HA4 THEN RETURN 110
440 IF SCREEN(X,Y-4)+SCREEN(X+1,Y-4)=64 THEN Y2=1:YY=-1:XA=X:XB=X:YA=Y-2:YB=Y-4:
GOSUB 530:RETURN 120 ELSE RETURN 120
450 '/////////  ｵﾊﾟ ﾅｲﾁｬｳﾓﾝ!  /////////
460 IF CH THEN SOUND 7,&HFE:SOUND 8,&H10:SOUND 11,&H50:SOUND 12,&H01:SOUND 13,&H
0E:SOUND 0,80:CL=4:CH=CH-1:GOSUB 750:RETURN 60 ELSE RETURN60
470 '/////////  ｹﾞｯﾄ ｱ ｹｯｼｮｳ & ｸﾘｱ?  /////////
480 SOUND 7,&HFE:SOUND 8,15:FOR I=100 TO 0 STEP-4:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0
490 SC=SC+1:GOSUB 760:LOCATE X+XX*2,Y:PRINT W$:KS=KS-1:PRESET(X+XX*2,Y/2)
500 IF KS THEN 400 ELSE PLAY "MNV12O5L12EDCEDCFFFG8R8MF","MNV10O4L4EDCF8R8MF"
510 RO=RO+1:FOR I=CH TO 1 STEP-1:CH=CH-1:SC=SC+3:GOSUB 750:PLAY"O7C":NEXT:PLAY"M
BML","MBML":IF RO=16 THEN RETURN 1250 ELSE RETURN 30
520 '/////////  ﾌﾟｯｼｭ ｱ ｽﾄｰﾝ  /////////
530 LOCATE XA,YA:PRINT W$:LOCATE XB,YB:PRINT G$(3)
540 LINE(XA,YA/2)-(XB,YB/2),XOR,3:RETURN
550 '/////////  ｵﾊﾟ ｸﾝ ﾔﾗﾚﾀ  /////////
560 PLAY"V10O4A4G8F8G4F8G8E1","V8O4D2C2O3B1"
570 FOR I=0 TO 200:LOCATE RND*39,RND*23:PRINT" ";:NEXT:CLS
580 SYMBOL(96,64),"ﾀﾁ",8,8:SYMBOL(96,128),"ｯﾃ",8,8:COLOR ,,0
590 SYMBOL(16,0),MC$(YO),6,6:FOR I=0 TO 2000:NEXT:YO=YO-1
600 IF YO THEN RETURN 30 ELSE A$="GAME OVER":GOSUB 800:RETURN 20
610 '/////////  ﾏｯﾌﾟ ｻｸｾｲ  /////////
620 A$="FIELD"+STR$(RO+1):GOSUB 800
630 CLS:FOR I=0 TO 11:LOCATE 0,I*2:PRINT G$(1):LOCATE 28,I*2:PRINT G$(1):NEXT
640 FOR I=1 TO 13:LOCATE I*2,22:PRINT G$(1);:NEXT
650 KS=0:SYMBOL(0,181),"たちつてとなにぬねのはひふへ":GET(RO*7,181)-(RO*7+6,188),G%
660 PUT(1,2),G%:PUT(7,2),G%,,-1:LINE(0,0)-(28,11),,1,B:PRESET(0,0)
670 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 6:P=POINT(RO*7+J,I+180):KS=KS-(P=2)*2-(J=6)*(P=2)
680 LOCATE J*2+2,I*2+2:PRINT G$(P):LOCATE 26-J*2,I*2+2:PRINT G$(P):NEXT:NEXT
690 COLOR 0:LOCATE 2,0:PRINTSTRING$(26,CHR$(128)):FOR I=0 TO 1
700 SYMBOL(244+I,4),"ｺｽﾓﾄﾗﾍﾞﾙ",,,6,PSET:SYMBOL(244+I,16),"ぼくって ｵﾊﾟ",,2,5,PSET
710 FOR J=0 TO 4:SYMBOL(247+I,J*32+48),ST$(J),,2,J+3,PSET:NEXT:NEXT:COLOR 7,,1
720 SYMBOL(312-LEN(STR$(HI))*8,48),STR$(HI),,2:GOSUB 750:GOSUB 780
730 SYMBOL(312-LEN(STR$(RO+1))*8,176),STR$(RO+1),,2:RETURN
740 '/////////  STATUS  /////////
750 SYMBOL(312-LEN(STR$(CH))*8,112),STR$(CH),,2
760 SYMBOL(312-LEN(STR$(SC))*8,80),STR$(SC),,2:IF SC>HI THEN HI=SC
770 IF SC>=NE AND RO<>16 THEN PLAY M1$,M2$:YO=YO+1:NE=NE+100 ELSE RETURN
780 SYMBOL(296,144),STR$(YO),,2:RETURN
790 '/////////  MINI DEMO  ///////
800 CLS:SCREEN ,,1:COLOR 0:LOCATE 15,12:PRINT"ぁぁぁぁぁぁぁぁぁ":COLOR 7,,1
810 SYMBOL(15*8,12*8),A$:FOR I=36 TO 4 STEP-1
820 J=-(J=0):LOCATE I,12:PRINT OP$(J):FOR K=0 TO 150:NEXT:NEXT:SCREEN ,,0
830 FOR LP=0 TO 500:NEXT
840 FOR LP=0 TO 500:NEXT:RETURN
850 '/////////  ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  /////////
860 HI=795:DIM P(255),G%(13),A%(1000):P(&HB7)=1:P(&HBE)=2:P(&HBD)=3:P(&HB0)=4
870 PLAY"T132","T132":MU$="MLV6L8O6EGCG":A$=MKI$(&H1D1D)+CHR$(31)
880 W$(0)=" "+MKI$(&H1D1F)+" ":W$(1)="  ":W$="  "+A$+"  ":G$(0)=W$
890 G$(1)="年月"+A$+"日ホ":G$(2)="・ト"+A$+"ァニ":G$(3)="、ナ"+A$+"ヲヌ"
900 FOR I=0 TO 7 STEP2:READ Y,T:Y$(I)=CHR$(Y)+CHR$(Y+1)+A$+CHR$(Y+2)+CHR$(Y+3)
910 Y$(I+1)=CHR$(Y+4)+CHR$(Y+5)+A$+CHR$(Y+6)+CHR$(Y+7)
920 T$(I+1)=CHR$(T+4)+CHR$(T+5)+A$+CHR$(T+6)+CHR$(T+7)
930 T$(I)=CHR$(T)+CHR$(T+1)+A$+CHR$(T+2)+CHR$(T+3):NEXT
940 Y$(8)="テ。"+A$+"「」":Y$(9)="ﾀﾁ"+A$+"ｯﾃ":OP$(0)="匡呵 ":OP$(1)="匡ቂ "
950 FOR I=0 TO 4:READ ST$(I):NEXT:FOR I=1 TO 3:READ MC$(I):NEXT
960 FOR I=0 TO 13:READ R$,B$:IG$(I+224)=R$,"0",B$:NEXT
970 M1$="O4L12GO5CDG2.":M2$="O5L12GO6CDG2.":RETURN
980 '/////////  TITLE  /////////
990 CLS:FOR I=0 TO 20:CIRCLE(RND*638,RND*199),RND*150,RND*6:NEXT
1000 LINE(10,5)-(628,100),,7,B:PAINT(20,6),1,7:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1010 COLOR 6:SYMBOL(16+I+J,16+1-I+J),"ｺｽﾓ ﾄﾗﾍﾞﾙ",3,3,,PSET
1020 COLOR 7:SYMBOL(24+(I+J)*1,45+(1-I+J)*1),"ぼくって ｵﾊﾟ",4,6,,PSET:NEXT:NEXT
1030 LINE(16,40)-(400,88),AND,5,BF:LINE(420,40)-(618,88),AND,3,BF
1040 COLOR ,,1:LOCATE 3,18:PRINT"OPA KUN       YUNIKO        HAPPIE"
1050 LOCATE 8,21:PRINT"1988  ESUICHI  PRESENTS."
1060 COLOR INT(RND*7)+1:LOCATE 13,23:PRINT"HIT [O~9] KEY!";:COLOR,,1
1070 LOCATE 6,15:PRINT Y$(I):LOCATE19,15:PRINT T$(I):LOCATE32,15:PRINTT$(I+4)
1080 GOSUB 840:I=I+1:I=I+((I=4)*4):IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1060
1090 '/////////  ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ ﾃﾞﾓ  /////////
1100 RO=VAL(IN$):IF RO THEN RETURN
1110 CLS:FOR I=0 TO 150:PSET(RND*640,RND*200),INT(RND*7)+1:NEXT
1120 LOCATE 1,24:PRINTSTRING$(38,"月");:SOUND 8,12:SOUND 7,&HFE:SOUND 1,1
1130 FOR I=272 TO 48 STEP-4:J=-(J=0):SYMBOL(I,72),OP$(J),2,2
1140 SOUND 0,255-(I-20):IF I<144 THEN LINE(320,228-I)-(336,231-I),,0,BF:SYMBOL(1
60,232-I),"ぁ":SOUND 7,&HF6:SOUND 6,INT(RND*5)
1150 NEXT:FOR I=12 TO 0 STEP-1:SOUND 8,I:FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:GOSUB 1220
1160 FOR I=4 TO 19:LOCATE I-1,20:PRINT W$(0):LOCATE I,20:PRINT Y$(K+2)
1170 K=-(K=0):PLAY MU$:GOSUB 840:NEXT
1180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:LOCATE 19,20:PRINT Y$(J):GOSUB 840:NEXT:NEXT
1190 FOR I=3 TO 1 STEP-1:COLOR 7:LOCATE 17,18:PRINT MC$(I):COLOR ,,1
1200 FOR J=8 TO 9:LOCATE 19,20:PRINT Y$(J):GOSUB 840:NEXT:NEXT
1210 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 0,0:RETURN
1220 CLS:SYMBOL(0,112),"ぁ",8,8:FOR I=0 TO 38 STEP 2
1230 LOCATE I,22:PRINT"年月";:LOCATE I,23:PRINT"日ホ";:NEXT:RETURN
1240 '/////////  ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾃﾞﾓ  /////////
1250 PLAY M1$,M2$:SC=SC+YO*50:GOSUB 760:FOR I=0 TO 3000:NEXT
1260 CLS:GOSUB 1220:FOR I=0 TO 8:PLAY MU$:NEXT:K=0
1270 FOR I=20 TO 3 STEP-1:LOCATE I+2,20:PRINT W$(0):LOCATE I,20:PRINT Y$(K)
1280 K=-(K=0):GOSUB 840:NEXT:LOCATE 3,20:PRINT W$:GOSUB 830
1290 FOR I=0 TO 260 STEP 4:CIRCLE(600,0),I,1:CIRCLE(64,188),24,6,,,XOR
1300 GET@C(0,0)-(39,23),A%:PUT@C(0,1),A%:COLOR INT(RND*7):LOCATE RN,0:PRINT" ";
1310 IF I<160 THEN RN=INT(RND*39):LOCATE RN,0:PRINT"・";
1320 SOUND 6,30:SOUND 8,10:SOUND 7,&HF6:SOUND 1,0:SOUND 0,I/2:NEXT:SCREEN ,,1
1330 COLOR 0:FOR I=14 TO 23:LOCATE 8,I:PRINTSTRING$(28,"ぁ");:NEXT:COLOR 7,,1
1340 J=-72:FOR I=8 TO 1 STEP-1:SYMBOL(J+(I+1)*8,112),"ぁ",I,I:J=J+(I+1)*8:NEXT
1350 J=-144:FOR I=8 TO 1 STEP-1:LINE(J+(I+1)*16,112)-(J+(I+1)*16+I*16-2,191),,0,
BF:J=J+(I+1)*16:FOR K=14 TO 23:LOCATE J/16+I,K:PRINTSTRING$(I-1," ")
1360 NEXT:GOSUB 840:SOUND 8,I-1:NEXT:GOSUB 830:COLOR 7:SCREEN ,,0
1370 FOR I=0 TO 9:READ A$:K=1:FOR J=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,J,1)
1380 IF B$="ﾞ" OR B$="ﾟ" THEN LOCATE 30-I*3+1,K ELSE K=K+1:LOCATE 30-I*3,K
1390 PRINT B$:FOR LP=0 TO 150:NEXT:NEXT:NEXT:FOR LP=0 TO 20000:NEXT:GOTO 20
1400 '/////////  DATA  /////////
1410 DATA 152,136,184,168,200,144,208,176
1420 DATA さいこう,てんすう,ちょうし,ｵﾊﾟくん,まっぷ゜,ぐっすん、,ﾊﾟﾊﾟｰ!,ママアーッ!
1430 DATA 8800230088002200,00DC007700DC0076 ,4600280014002400,806E023A409500ED
1440 DATA 4408120028022150,90C402A08B227123 ,2730320800000001,0304800268292326
1450 DATA 9024A44800042862,4012048141046208 ,00C42D4290025942,910540601B0812C8
1460 DATA A518000454013401,9020020409040134 ,AB10000882304026,009310442294244A
1470 DATA 2A012906EB0588E2,00A9008C618C618C ,5580008C18080198,0150054852481C49
1480 DATA A8020892481205B0,412A004A220190E5 ,AC0C003A02680842,032880A100254024
1490 DATA 4588C11040E64012,0258035004704298 ,15B701249144D144,2314A009945505D1
1500 DATA ・・・こうして、ｵﾊﾟくんは ぶじに,いえに かえることが できました。,そのご、ががくしゃである ｵﾊﾟくんの
1510 DATA とうさんが ｵﾊﾟくんの もちかえった,けっしょうを しらべてみると、,すばらしい しげんで あることが わかり、
1520 DATA ｵﾊﾟくんいっかは ゆうめいに なって、,たのしく くらしたそうです。,めでたし、めでたし、,"              ・おしまい・
```

★この前バスに乗って，ふと運転席を見ると，サングラスとマスクをした運転手さんが…。影さん，新潟交通の運転士もやってたんですね。（新潟市・ＴＯＭ16才）……【編：運転しながらラーメンライス食べてたら本物です。】

危ないタイトル。むずかしさ一番

光(ひかる)GENJI(ゲンジ)をやっつけろ!!



Random田村

ばっ‼やっほーRandom田村だよー‼ いきなりでオドロいたかな？じつは僕ＳＣ－3000は発売と同時に持ってたんだよ！以前にセガ・プログラム・コンテストで「アイスクリーム」というゲームで1位になったことがあるんだけどね，覚えてるかな？

それでは，ＬⅡＢＡＳＩＣ最高のゲームをお届けしよう。

●なんだこりゃ●

何とリストが5本組。**リスト1，2**が画面作成，**リスト3**がタイトル，**リスト4**がメイン，**リスト5**がエンディング。

リスト1～5をそれぞれ打ち込んで，**リスト1，2，3，4**の順でロード／ランしてください。**リスト5**は，ゲームが終了したらロード／ランしてください。

フッフッフ，レベルⅡＢＡＳＩＣでここまでやったんだぜ！えーい，これでＬⅡＢＡＳＩＣの投稿は少しくらい増えるだろーな！

●ストーリー●

何て縁起でもないタイトルだろう。だが世の男共は胸がスカッとする思いだろう。

ある日，光ＧＥＮＪＩはオフをもらい，全員別々の行動をとった。しかし，街を歩いていると後ろからファンの女の子が追いかけてきたっ‼

「やはり変装はバレるなあ」

くくっ，こしゃくな，ちくしょー，お前には何のウラミもないが女の子に追っかけられるなんて不愉快なヤローだ！やっつけてやるー。メンバー全員やっつけてやるー。

●やるぜっ‼●

[V][N]で左右に動きスペース・キーでビーム(？)を発射します。うまく光ＧＥＮＪＩ(青いキャラ)に当たればつぎのメンバーを殺せます。しかし，ファンの女の子(赤いキャラ)に当たるとまた最初の佐藤○之からやっつけなくてはなりません。

運良く最後の諸星○己までやっつけるとエンディング(**リスト5**をロード)です。

しかし，画面下まで行ってしまうとエラーがでてゲーム・オーバーになります(フリーエリアが515バイトしかないから，そこまで判定できなかったんだよっ！)。

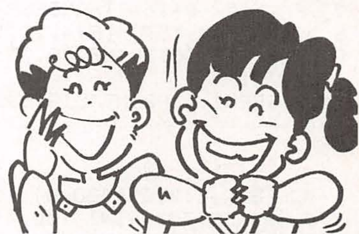
●そーろんぐ●

しかし，休養宣言したはずの俺がなんでこんなところにいるんだろ？大学受かるのかなぁ？　はっきり言って，このゲームで諸星までいける人はあまりいないだろうな。



編：プログラムをわけて，うまくレベルⅡのメモリの少なさをカバーしていますね。

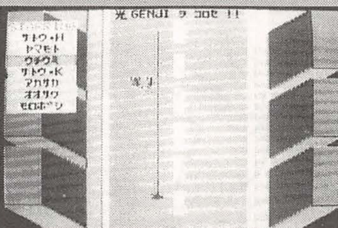
影：それにしても，危ないタイトルだぞ。こういうタイトルはできるだけさけてほしい。ピピー，教育的指導。

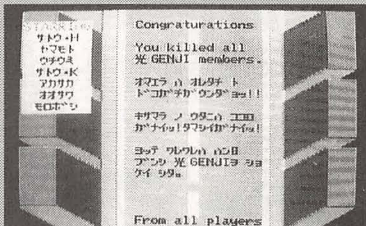


光GENJI
セイシュン ドラマ
1988 TAS ALL RIGHTS RESERVED
PUSH [SPACE] KEY AND LOAD LIST-4.

▲《写真1》リスト1～3をロード／ランして現れるタイトル画面。スペース・キーを押してリスト4をラン

▼《写真2》ファンに守られたＧＥＮＪＩのメンバーをビームでやっつける。危険なゲームだ





▲《写真3》モロボシまでやっつけるとリスト5をロード／ランして，このエンディングを見よう

★僕は今年，高校入学のためがんばっています。あ～つらいよ～。でも見事合格したら，あこがれのX68000を買ってもらえる。みなさんもがんばってください。(東京都品川区・**松山泰久14才**)……**【つぐ美：がんばってね。】**

《リスト1》画面作成のプログラム・リスト①

```
1 SCREEN2,1:CLS:COLOR1,1,(0,0)-(255,191),1:COLOR,14,(80,0)-(183,191)
2 FORI=10TO171STEP30:COLOR,15,(128,I)-(135,I+20):NEXT
3 LINE(75,0)-(79,191),15,BF:LINE(184,0)-(188,191),15,BF
4 COLOR,7,(64,0)-(79,191):COLOR,7,(199,0)-(184,191)
5 FORI=20TO191STEP60:LINE(63,I)-(32,I-20),2:LINE-(32,I+30):LINE-(63,I+50)
6 LINE-(63,I):LINE(0,I+31)-(31,I+51),1:LINE(0,I-20)-(32,I+30),11,BF
7 LINE(200,I)-(231,I-20),2:LINE-(231,I+30):LINE-(200,I+50):LINE-(200,I)
8 LINE(255,I+31)-(224,I+51),1:LINE(255,I-20)-(232,I+30),11,BF:NEXT
9 COLOR,4,(0,0)-(63,191):FORI=23TO191STEP60:PAINT(62,I),2:NEXTI
```

《リスト2》画面作成のプログラム・リスト②

```
1 SCREEN2,1:COLOR,4,(201,0)-(255,191):FORI=25TO191STEP60:PAINT(202,I),2:NEXT
2 FORI=52TO191STEP60:PAINT(0,I),1:PAINT(255,I):NEXT:BLINE(8,10)-(55,90),,BF
3 COLOR,15,(8,10)-(55,90):CURSOR8,11:COLOR13:PRINT"STARRING":COLOR1
4 CURSOR17,21:PRINT"ｻﾄｳ･H":CURSOR20,31:PRINT"ﾔﾏﾓﾄ":CURSOR20,41:PRINT"ｳﾁｳﾐ"
5 CURSOR17,51:PRINT"ｻﾄｳ･K":CURSOR20,61:PRINT"ｱｶｻｶ":CURSOR20,71:PRINT"ｵｵｻﾜ"
6 CURSOR17,81:PRINT"ﾓﾛﾎﾞｼ":PATTERNC#236,"925454FE2828488F"
7 CURSOR84,1:PRINT"● GENJI ｦ ｺﾛｾ !!"
8 PATTERNC#147,"92BABA7C387CFE28":PATTERNC#145,"98BCBA503C333844"
9 PATTERNC#148,"0808987C3FFF1C00"
```

《リスト3》タイトルのプログラム・リスト

```
1 COLOR 15,1:CLS:PRINT:PRINT
2 PATTERNC#245,"040C1C1C3C3C8000":PATTERNC#246,"FCF8F0F0E0E01C1C"
3 PRINT"                                        ";
4 PRINT"                                        ";
5 PRINT"                                        ";
6 PRINT"                                        ";
7 PRINT"                                        ";
8 CURSOR13,8:PRINT"ｾｲｼｭﾝ ﾄﾞﾗﾏ":PRINT
9 CURSOR5,12:PRINT"1988 TAS ALL RIGHTS RESERVED"
10 CURSOR2,20:PRINT"PUSH [SPACE] KEY AND LOAD LIST-4."
11 COLORRND(1)*14+2:IF INKEY$<>" " THEN 11
12 CLS:COLOR15:PRINT"ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｦ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":END
```

《リスト4》メインのプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:COLOR,15,(8,20)-(55,90):A=120:D=20:COLOR,7,(8,20+E)-(55,29+E):F=80
2 BLINE(F,160)-(F+7,167),,BF:A$=INKEY$:F=F+((A$="V")*8ANDF>80):COLOR2
3 F=F-((A$="N")*8ANDF<176):CURSORF,160:PRINT"\":IFA$=" "THEN6
4 BLINE(A,D)-(A+23,D+15),,BF:A=A+INT(RND(1)*3)*8-8+(A>136)*8-(A<88)*8:D=D+8
5 CURSORA+8,D+8:COLOR5:PRINT"X":CURSORA,D:COLOR6:PRINT"/ /":GOTO2
6 LINE(F+4,159)-(F+4,20),7:IFA+8=FTHEN9
7 IFA=F OR A+16=FTHENBEEP2:E=-10:GOTO9
8 BLINE(F+4,159)-(F+4,20):GOTO4
9 BEEP:E=E+10:BLINE(80,20)-(176,191),,BF:IFE=70THEN11
10 GOTO1
11 SCREEN1,1:PRINT"LIST5ｦLOADｾﾖ"
```

《リスト5》エンディングのプログラム・リスト

```
1 SCREEN2,2:BLINE(80,0)-(180,191),,BF:CURSOR88,10:COLOR1:PRINT"Congraturations"
2 CURSOR88,30:PRINT"You killed all ":CURSOR88,40:PRINT"● GENJI members."
3 CURSOR88,60:PRINT"ｵﾏｴﾗ ﾊ ｵﾚﾀﾁ ﾄ ":CURSOR88,70:PRINT"ﾄﾞｺｶﾞﾁｶﾞｳﾝﾀﾞｮｯ!!"
4 CURSOR88,90:PRINT"ｷｻﾏﾗ ﾉ ｳﾀﾆﾊ ｺｺﾛ":CURSOR88,100:PRINT"ｶﾞﾅｲｯ!ﾀﾏｼｲｶﾞﾅｲｯ!"
5 CURSOR88,120:PRINT"ﾖｯﾃ ﾜﾚﾜﾚﾊ ﾊﾝ\":CURSOR88,130:PRINT"ﾌﾞﾝｼ ● GENJIｦ ｼｮ"
6 CURSOR88,140:PRINT"ｹｲ ｼﾀ｡":CURSOR88,180:PRINT"From all players"
7 FORI=20TO90STEP10:COLOR,7,(8,I)-(55,I+9):COLOR,15,(8,I)-(55,I+9)
8 BEEP1:BEEP0:NEXTI:GOTO7
```



★9月号の表紙でも，10月号の表紙でも，つぐ美ちゃんが1位なのはなぜ？影くん答えなさい。（奈良県生駒市・けんちゃん13才）……【影：つぐ美ちゃんを1位にしてあげないと何されるかわかんないでしょ。ねえ，みなさん。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

あの悩まされた時期を思いだして

はんず

ズオ

★ストーリー

7月25日のこと。うーむ。なんのゲームを作ろうかな。もうすぐ7月も終わりだ。月1本投稿するのが僕の使命だ。「ブーン」うるさい蚊だ。パシッ。あ，当たらない。ゲームのアイデアを考える前にこの蚊を殺さなければなるまい。

★遊びかた

いたって簡単。テンキーで上下左右に「はんず(二つの手)」を動かして，スペース・キーで手をたたきます。こうして蚊をすべてつぶせばクリアです。

つぶすときは，手と手のちょうどまん中に蚊がくるようにしてください。ずれた場所でつぶそうとすると，ダメージを受けます。蚊が「はんず」にぶつかってもダメージです。

左右どちらかのライフが0になると，ゲーム・オーバーで，コンティニューはリターン・キーです。ちなみに，「はんず」は左ききなので左のライフは5，右のライフは3に設定してあります。

★敵の説明

ただのか…黄色い蚊で，1回でつぶせる。

よろいか…ヨロイをきていて，1回たたくとヨロイがとれて，「ただのか」になります。

かたまご…たたくと卵が割れて，「よろいか」が4匹生まれます。

▲《写真1》タイトル画面。おなじみズオ君のおもしろゲーム

▶《写真2》蚊を手と手でバシッとつぶしていくんだよ

◀《写真3》面が進むとウジャウジャでてきて，もう大変

▶《写真4》面クリアのデモがまたいい。手をたたいてよろこぶ

■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE &H01A2, &HB7 ⏎と打ったあと，ESCキーを1回押すごとに，矢印ならその方向のカーソル・キーを，Ĥ，M̂は，CTRL+DEL，CTRL+⏎を押すと，でます。

はんずのプログラム・リスト

```
10 '||▮▮▮▮▬▬▬ HANDS          3509 ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ     ▬▬▬▮▮▮▮||
20 INIT:WIDTH40:CLS4:CLICKOFF:DEFINT A-Z:PRW 254
30 SOUND7,24:SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,80
40 DIM C$(7),FX(7,24),FY(7,24),C(24),M(24),N(24)
50 GOSUB 80:GOTO 170
60 :
70  '┌──────────┤ SYSTEM I ├────────────── '88 4/26 ──┐
80  IF MID$(CGPAT$(148),31,1)="Ĥ"THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"   '|
90  FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))  '|
100  B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$                     '|
110  D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT        '|
120  RESTORE1510:FOR A=96 TO 148:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)          '|
130  A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4:RETURN             '|
140  BG=(BG+1)MOD LEN(BG$):A$=MID$(BG$,BG+1,1):IFA$="R"THENRETURN       '|
150  PLAY7500:PLAY "O4"+A$+"0":SOUND8,16:RETURN                          '|
160 '└──────────────────────────────────────────────────────────┘
170 :
180 '||▮▮▮▮▬▬▬ MANY DATA READ ▬▬▬▮▮▮▮||
190 RESTORE1420:FOR A=0 TO 7:READ A$,B$:C$(A)=A$+"←←↓"+B$:NEXT
200 RESTORE1430:FORA=1TO7:FORB=1TOA*2-1:READ C,D
210 FX(A,B)=C*2:FY(A,B)=D*2:NEXTB,A:R=1
220 B1$="GGGFRFFFGGGFRFFFGGGFRFFFGGGFRRRRFFFEREEEFFFEREEEFFFEREEEDDDERRRRCCCDRDD
DCCCEREEECCCDRDDDCCCEREEEGRRRFRRRERFERCCDEEEEFFFCRCCCCCCC"
230 B2$="BBAAGGAABBAGRRRRGGFFEEFFGGFERRRRCCDDEEDDCCDERRRRBCADGEFFEEDCRRRRCCDCRCC
CCCDCRCCCDDEFGGFEFFEDRDDDDDEDRDDDDDEDRDDDEEFFGGAABBBBRFGABRRRARRRGRRRFRRREEFGRGG
GEEFGRGGGAAAAAAAABBBAGFEDCCCCDDDDCCDDEEFF"
240 B3$="BBAAGGFFGGFFEEDDCCDCDDEDEEGEAAAR"
250 B4$="BAGABAGABAGABAGAGFEFGFEFGFEFGFEFEDCDEDCDEDCDEDCDEDCDEDCDERRRRRRRCRRRCRC
DERRRERDRCRRRRRDRCRRRRRRRDRRRDRDEFRRRGRRRERRRRRRRRRRRRRRFEDRRRRRDEFRRRGRRRARRRRRR
RARRRRRDEFRRRFRERDRRRDRRRCRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR"
260 L(1)=5:L(2)=3:S=0
270 :
280 '||▮▮▮▮▬▬▬ TITLE ▬▬▬▮▮▮▮||
290 CLS4:CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"a",BF:LOCATE0,4:COLOR7:BG=-1:BG$=B1$
300 PRINT"a┤┴┴ ┤┴┴ ┤┴┴┴┴ ┤┼┴ ┤┤┴┴ ┴┴┴┴ ┤┤┤┴┴┴┴┴ ┤"
310 PRINT"a┤┴┴ ┤┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┴┴┴ ┤┴┴ ┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┤┤┤┤┤"
320 PRINT"a┤┴┴┴┴┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┴┴┴┴ ┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┤┴┴┴┴ ┤┤"
330 PRINT"a┤┴┴ ┤┴┴ ┴┴┴┴┴┴ ┴┴ ┴┴┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┤┤┤┤┴┴ ┤"
340 PRINT"a┤┴┴ ┤┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┴┴ ┤┴┴┴ ┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┤┴┴ ┤"
350 PRINT"a┤┴┴ ┤┴┴ ┴┴ ┤┴┴ ┴┴ ┤┤┴┴ ┴┴┴┴ ┤┤┤┴┴┴┴ ┤┤"
360 COLOR6:LOCATE13,15:PRINT"1988 ZUO SOFT":LOCATE 8,20:COLOR4
370 PRINT"PUSH SPACE KEY TO START!":SOUND7,56:LABEL"A":GOSUB 140:PAUSE1
380 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN "A" ELSEPLAY180:SOUND12,30:PLAY"O4
390 PLAY"V16G1GGGGGGGCCRCRERG5:O4V16E1EEEEEEEEEERERGRB5:O3V16G1ECGGECGCCRCRCRE5
400 FORA=0TO39:CONSOLE0,25,A,1:CLS:BEEP1:BEEP0:NEXT:CONSOLE:COLOR7:SOUND7,24
```

★この前，電波を見学したいと思ってビルの中をのぞいていたら，受付のオジサンにガンくれられてしまった。どうすると8階まで行けるの，影さん。(千葉県市川市・**本のつづまみな15才**)……【**影**：そこが一番の難関なんだな。】

★おまけ

ヒマな人は，敵が適当な数いる面ではんずを動かさずに敵の動きを見ていなさい。蚊が自分のフォーメーションの位置に移動していきます。「ピーッ」と笛の合図で，つぎのフォーメーションに変わります。フォーメーションは7種類あります。

```
410 :
420 '|||||▬▬▬▬ STAGE WRITE ▬▬▬▬|||||
430 CLS4:LINE(0,0)-(39,19),"a",BF:GOSUB 440:GOTO470
440 COLOR2:LOCATE17,21:PRINT"1UP":COLOR7:LOCATE16,22:PRINTUSING"######00";S
450 COLOR5:LOCATE0,21:PRINT"LIFE":LOCATE35,21:PRINT"LIFE":COLOR7:LOCATE0,22
460 PRINTUSING"####";L(1):LOCATE35,22:PRINTUSING"####";L(2):RETURN
470 ON R RESTORE 1360,1370,1380,1390,1400,1410
480 READ T:FOR B=1TOT:READC(B),M(B),N(B):LOCATEM(B),N(B):PRINTC$(C(B)+3):NEXT
490 X(1)=12:X(2)=24:Y=0:FORA=1TO2:LOCATEX(A),0:PRINTC$(A):MU(A)=0:NEXT
500 FORA=0TO4:LINE(A,A)-(319-A,159-A),PSET,VAL(MID$("23632",A+1,1)),B:NEXT
510 COLOR4:LOCATE15,1:PRINTUSING"ROUND###";R:COLOR7:PLAY180:SOUND12,30
520 A$="V15O4C1#CD#D#CD#DED#DEF#DEF":B$="V16G1RGRFFRGRFEDCRDREERG:"
530 SOUND7,56:PLAYA$+"#F"+B$+"R0"+A$+"#F0O3"+B$+"R1V12"+A$+"V15O5"+B$
540 SOUND7,24:LOCATE15,1:PRINT"aaaaaaaa":BG=-1:SOUND12,80:FO=2:G=1:BG$=B2$
550 :
560 '|||||▬▬▬▬ HANDS MOVE ▬▬▬▬|||||
570 FOR F=1 TO T:A=STICK(0)+STICK(1)
580 VX=((A=4 AND X(1)>0)-(A=6 AND X(2)<38))*2:VY=((A=8 AND Y>0)-(A=2 AND Y<18))*
2:FORA=1TO2:S$(A)=CHARACTER$(X(A)+VX,Y+VY):NEXT
590 IF S$(1)<>"a"OR S$(2)<>"a"THENVX=0:VY=0
600 GOSUB140:FORE=1TO2:LOCATEX(E),Y:PRINTC$(0)
610 X(E)=X(E)+VX:IF MU(E)>0THENMU(E)=MU(E)-1:COLOR2
620 LOCATEX(E),Y+VY:PRINTC$(E):COLOR7:NEXT:Y=Y+VY
630 IF STRIG(0)+STRIG(1)THEN 760
640 :
650 '|||||▬▬▬▬ KA MOVE ▬▬▬▬|||||
660 VX=SGN(20+FX(FO,F)-M(F))*2:VY=SGN(8+FY(FO,F)-N(F))*2:GOSUB140
670 LOCATEM(F),N(F):PRINTC$(0):M(F)=M(F)+VX:N(F)=N(F)+VY
680 LOCATEM(F),N(F):PRINTC$(C(F)+3)
690 IFN(F)=Y THENA=1:B1=0:IFMU(1)=0 AND X(1)=M(F)THENB=1:GOTO860 ELSEIFMU(2)=0 A
ND X(2)=M(F)THENB=2:GOTO860
700 IFM(G)=20+FX(FO,G)AND N(G)=8+FY(FO,G)THENG=G+1:IF G>T THENGOSUB 720
710 NEXT:GOTO 570
720 PLAY1000:PLAY"O7"+STRING$(15,"F0E")
730 FO=INT(RND(1)*7)+1:G=1:RETURN
740 :
750 '|||||▬▬▬▬ HIT ▬▬▬▬|||||
760 FORA=1TO2:S$=SCRN$(X(1)+A*2,Y,1):IFS$<>"a"THENB=1:B1=(A-1)*2:GOTO 860
770 S$=SCRN$(X(2)-A*2,Y,1):IFS$<>"a"THENB=2:B1=(A-1)*-2:GOTO860
780 LOCATEX(1)+(A-1)*2,Y:PRINTC$(0):LOCATEX(1)+A*2,Y:PRINTC$(1)
790 LOCATEX(2)-(A-1)*2,Y:PRINTC$(0):LOCATEX(2)-A*2,Y:PRINTC$(2):NEXT
800 S$=SCRN$(X(1)+6,Y,1):IFS$<>"a"THEN 1000
810 LOCATEX(1)+4,Y:PRINT"abdeca←←←←←←↓afhiga"
820 GOSUB1330:LOCATEX(1)+5,Y:PRINT"aaaa←←←←↓aaaa"
830 AA=2:GOSUB1130:GOTO650
840 :
850 '|||||▬▬▬▬ HANDS DAMAGE ▬▬▬▬|||||
860 D=A:A=2:IF B=1 AND MU(1)>0THEN 890 ELSEIF B=2 AND MU(2)>0THEN 890
870 FORC=1TO30:LOCATEX(B)+B1,Y:PRINTC$(C MOD2+1):BEEP1:BEEP0:NEXT
880 COLOR2:LOCATEX(B)+B1,Y:PRINTC$(B):COLOR7:MU(B)=10:L(B)=L(B)-1:GOSUB 440
890 AA=D:GOSUB1130:IF L(B)>0 THEN580
900 :
910 '|||||▬▬▬▬ GAME OVER ▬▬▬▬|||||
920 FORA=1TO50:LOCATEX(1),Y:PRINTC$(A MOD2+1)+"→→→→→→→→→→↑"+C$((A-1)MOD2+1)
930 BEEP1:BEEP0:NEXT:FORI=1TO2:LOCATEX(I),Y:PRINTC$(0):GOSUB1330:NEXT
940 PAUSE5:FORA=0TO19:LINE(0,A)-(39,A)," ":BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE15,8
950 PRINT"GAME  OVER":BG=-1:BG$=B3$:FOR I=1 TO LEN(BG$)
960 PAUSE1:GOSUB140:IF INKEY$(0)<>"%"THENNEXT:GOTO200 ELSEPLAY180
970 LOCATE15,8:PRINT" CONTINUE ":PLAY"V15O5A7B6O6C3:O5R1V12A7B6O6C3V15:V15O3F1RF
RFRFRGRGRGRGR":GOTO250
980 :
990 '|||||▬▬▬▬ KA DAMAGE ▬▬▬▬|||||
1000 H=INSTR("jrz",S$)+3:CREV1:LOCATEX(1)+6,Y:PRINTC$(H)
1010 GOSUB1330:XX=X(1)+6:CREV
1020 SOUND7,56:SOUND5,1:FORA=0TO255STEP5:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0
1030 FORB=1TO T:IFXX<>M(B)OR Y<>N(B)THENNEXT ELSEA=B:B=T:A$=C$(5):AA=A
1040 IF C(A)=1THEN 1100 ELSEIFC(A)=2THENLOCATEXX,Y:PRINTC$(4):C(A)=1:GOTO1120
1050 LOCATEXX,Y:PRINT"←↑"+A$+"↑"+A$+"←←←←↓"+A$+"↑"+A$+"←←←↑↑↑";
1060 PRINT"aa←←←↓aaaa←←←←↓aaaa←←←↓aa←←←←↑↑↑↑";
1070 PRINTA$+"→→↑"+A$+"←←←←←←↓↓↓"+A$+"↑→→"+A$:C(A)=2:M(A)=XX-2:N(A)=Y-2
1080 FORB=T+1TOT+3:C(B)=2:N(B)=Y+2:M(B)=XX+2:NEXT
```

```
1090 N(T+1)=Y-2:M(T+2)=XX-2:T=T+3:GOTO 1120
1100 FORB=A+1TO T:SWAP M(B),M(B-1):SWAP N(B),N(B-1):SWAP C(B),C(B-1):NEXT
1110 T=T-1:LOCATEXX,Y:PRINTC$(0):GOSUB730:IF T<1 THEN 1180
1120 AA=2:GOSUB1130:S=S+R:GOSUB440:GOTO570
1130 FORA=AA TO1STEP-1:LOCATEX(1)+A*2,Y:PRINTC$(0):LOCATEX(1)+(A-1)*2,Y
1140 PRINTC$(1):LOCATEX(2)-A*2,Y:PRINTC$(0):LOCATEX(2)-(A-1)*2,Y
1150 PRINTC$(2):NEXT:RETURN
1160 :
1170 '|||||▬▬▬▬ ROUND CLEAR ▬▬▬▬|||||
1180 LINE(0,0)-(39,19),"a",BF:LOCATE14,6:PRINT"ROUNDaaCLEAR"
1190 A1$="a←↓a↑"+C$(1)+"↑"+C$(2)+"a←↑a":A2$=C$(1)+"aa←←↑aa"+C$(2)
1200 LOCATE17,8:PRINTA2$:PLAY160:PLAY"O4V15G6F3R5:O4V15E6D3R5"
1210 LOCATE17,8:PRINTA1$:GOSUB1330:LOCATE17,8:PRINTA2$:PLAY"R3F6E3R5:R3D6C3R5
1220 LOCATE17,8:PRINTA1$:GOSUB1330:LOCATE17,8:PRINTA2$
1230 PLAY"O4R3C1RCRD3CDECGA1RARG3BO5C7:R3O3A1RARB3ABO4CO3AO4ED1RDRE3GE7
1240 S=S+100:FORA=1TO2:L(A)=L(A)+2:NEXT:GOSUB440:R=R+1:IFR<7THEN 430
1250 :
1260 '|||||▬▬▬▬ ENDING ▬▬▬▬|||||
1270 CLS4:FORA=0TO200:PSET(RND*320,RND*200,RND*7):NEXT
1280 FORA=0TO100:PSET(RND*160+80,RND*100+50,RND*7):NEXT:B$="015777777751000"
1290 SOUND12,180:BG=-1:BG$=B4$:Z=-1
1300 RESTORE1470:FORA=1TO14:READC$:FORB=1TO15:COLORVAL(MID$(B$,B,1))
1310 LOCATE20-LEN(C$)/2,12:PRINTC$:GOSUB140:PAUSE2:NEXTB,A:COLOR 7
1320 LOCATE16,12:PRINT"THE  END":GOSUB1330:PAUSE50:GOTO 200
1330 SOUND7,7:SOUND6,10:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,0:SOUND10,16:FORA=0TO500:NE
XT:SOUND10,0:SOUND7,56:SOUND12,80:RETURN
1340 :
1350 '|||||▬▬▬▬ MANY DATA ▬▬▬▬|||||
1360 DATA 3,1,16,12,1,20,4,1,24,12
1370 DATA 5,1,0,0,1,0,18,3,20,2,1,38,0,1,38,18
1380 DATA 3,1,16,6,2,20,6,3,18,8
1390 DATA 8,1,0,0,2,0,18,3,8,16,1,18,0,1,20,0,3,30,16,1,38,0,2,38,18
1400 DATA 4,3,0,16,3,20,4,3,20,16,3,38,16
1410 DATA 12,3,0,2,2,0,8,2,0,10,3,0,16,1,18,0,1,18,18,1,20,0,1,20,18,3,38,2,2,38
,8,2,38,10,3,38,16
1420 DATAaa,aa,bd,fh,ec,ig,▬,■ ,jl,np,rt,vx,z|,¯_,▮▮,■-
1430 DATA0,0, -3,-2,3,-2,0,3, -6,-3,5,-3,0,4,4,1,-5,1, 9,4,-10,-3,-10,4,9,-3
1440 DATA5,3,-6,3,0,-3, 9,0,9,4,0,4,-10,4,-10,0,-10,-3,0,-3,9,-3,0,0, -2,-3
1450 DATA-3,-2,-2,-2,-1,-2,0,-2,-2,-1,0,-1,-2,0,0,0,-2,1,0,1, 0,-1,-1,1,1,1
1460 DATA-6,-3,0,-3,6,-3,-6,4,0,4,6,4,-8,-2,7,3,-8,3,7,-2
1470 DATACONGRATURATIONS.,THERE ARE NOT ANY MOSQUITS IN THE WORLD.
1480 DATABECAUSE YOU KILLED ALL MOSQUITS.,HAVE A NICE SUMMER!
1490 DATA" ",STAFF,PROGRAM,ZUO,MUSIC,NAMCO2,CHARACTER,M.SAIKAWA
1500 DATAPRESENTED BY,1988 (C)ZUO SOFT
1510 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000000000000000000
1520 DATA F0C0800000000000060D2D5B5B5B567F060D2D5B5B5B567F
1530 DATA 070303070100000190B8B8707066EEDC90B8B8707066EEDC
1540 DATA 0000808080C0E0F07F3F1F1F1F0F07007F7F3F3F3F1F0F00
1550 DATA 030307070F0F1F3FD8F8F0F0E0E0C000D8F8F0F0E0E0C000
1560 DATA FFCFB77B7B75A8D5000030787874281500003078787428 15
1570 DATA FFF9F6EFEF5FBE5D0000060F0F1FBE5C0000060F0F1FBE5C
1580 DATA D5E8F0E1C3EFFFFF1D0A060C10000000150A060C10000000
1590 DATA 43870383C383C3E7C0A8502418201800040A8502418201800
1600 DATA FFCFB73B3B35A8D50000307878742815000010101014081 5
1610 DATA FFF9F4ECEC5C9C5D0000060F0F1FBE5C00000008080848
1620 DATA D5E8F0E1C3EFFFFF1D0A060C10000000150A060C10000000
1630 DATA 43AF53A7DBA3DBE7C0A010000800080040A8502418201800
1640 DATA FCFBF7EFEFDFDFDF0003070F0F1F1F1F0003070F0F1F1F1F
1650 DATA 3FDFEFF7F7FBFBFB0080C0E0E0F0F0F000C0E0F0F0F8F8F8
1660 DATA BB95AEBFDFEFF3FC3B152E3F1F0F03003B152E3F1F0F0300
1670 DATA B955EDFDFBF7CF3FB050E8F8F0E08000B854ECFCF8F0C000
1680 DATA F0EAEAEA2ACAEAEA000020E0200020E0000222E2220222E2
1690 DATA 1FAFAFAFA9A7AFAF0080888E8880888E00A0A8AEA8A0A8AE
1700 DATA 2ACAEAEA2ACAEAEAF0200000E02000000000222E222020200
1710 DATA A9A7AFAFA9A7AF1F8880888E88808000A8A0A8AEA8A0A000
1720 DATA F0E3EFF7FBFBF3CF000F0F070303030F000C000000000000
1730 DATA 0FF7070F1F1F0F0300F0F0E0C0C0C0F00000000000000000
1740 DATA BF7F7F7F3F8FC0F03F7F7F7F7F3F0F000C1E0C0000000000
1750 DATA C1F0F0F0F0C1030FFCFEFEFEFEFCF0000000000000000000
1760 DATA FFFF8000EFEF0800FFFFFF00EFEFEF00FF808000EF080800
1770 DATA FFFFFF00EFEFEF00FF808000EF080800FFFF8000EFEF0800
```

★ビビビのネズミ男の歌を聞いていると，影さんを思いだす。♪ビビビビビのビ，シャンプー，ハミガキ知らないね…。（富山県高岡市・**山井智博12才**）……【**影**：こんな歌知らないねー。私には関係ないねー。チャンチャン。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

奥が深いアクション・ゲーム

THE KING OF SATAN
(ザ キング オブ サタン)



BELPHA

はじめに

このゲームは，X1プログラム大全集IIに掲載された「THE THREE SNAKES」の続編です。スピードをあげるため，マシン語を使いました。

STORY

君は悪を滅ぼすため旅をしていた。その途中，この世の悪をすべて支配するという悪魔王の潜む村に到着した。

君「ここは悪魔王のいる村でしょ」

村人「そうだけど，なんでそんなことを知ってるの？」

君「そいつをやっつけてやろうと思ってねー」

村人「ふーん，でも準備はできてんの」

君「もちろん。ほーら，こんなすっげえ武器を持ってきたんだ」

村人「あまいあまい，そんな武器じゃ，きっとあんたは死んじゃうよ」

君「ありゃー，そりゃ困った。どうすりゃいいの？」

村人「この村には，腕のきくかじ屋のおっさんがいるからさ，その人に剣を作ってもらうといいよ」

というわけで，君の戦いははじまったのであった。

PLAY

このゲームはキーボード専用です。テンキーの[4][6]で左右移動。[2][8]でジャンプ。またはハシゴなどの登り降りをします。

そして，スペース・キーで攻撃をします。リターン・キーでアイテム使用モードになります。アイテム使用モードでは，リターン・キー以外のキーで，カーソルが動き，リターン・キーで決定になります。

それぞれ手に入れたアイテムの効果は，自分でしっかり調べて使ってください。まあ，だいたいわかると思います。

HINT

○モンスターは何度殺しても同じところから復活するので，殺す場所を考えたほうがいいでしょう。
○モンスターと自分は，同じ速さで動くので，ずっと動いていれば，追いつかれることはないでしょう。
○ハシゴでは，ずっと動いていれば，モンスターにぶつかっても平気です。
○アイテムは持ってるだけじゃだめ。使わないとね。

★

FIGHT THE KING OF SATAN

悪魔王との戦いでは，自分をテンキーで上下左右に動かし，体当たりをしてください。

PROGRAM

マシン語を使ったのは，画面表示と敵の動きです。データのチェックはしていないので，しっかり打ち込まないと，ぶっとんじゃうよ。

この変なBGMを作ったのは僕です。すみません。

なお，このプログラムは，実行中にプログラムの一部を消してしまいます。打ち込んだら，実行する前に必ずセー

THE KING OF SATANのプログラム・リスト

```
95 '———————————————————————————— THE KING OF SATAN ......
96 '——————————————————————————————— INITIALIZE ......
97 '
100 CLEAR&HF000:CLS4:WIDTH0:INIT:DEFINTA-Z:GOSUB490:TEMPO150:CLICKOFF:CGEN1:KEY0
,"DELETE1040-1720"+CHR$(13)+"CLS:GOTO110"+CHR$(13):END
110 CLEAR&HE000:DEFINTA-Z:GOSUB520:COLOR7:FORI=0TO24:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(38,"
■");:NEXT:FORI=1TO23:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(24," "):NEXT:LOCATE1,19:PRINTSTRING$
(25,"■"):FORI=1TO23:LOCATE27,I:PRINTSTRING$(11," "):NEXT:LOCATE27,7:PRINTSTRING$
(11,"■")
120 LOCATE28,2:COLOR6:PRINT"THE":LOCATE29,3:COLOR2:PRINT"KING":LOCATE32,5:PRINT"
SATAN":LOCATE31,4:COLOR6:PRINT"OF"
130 J=28:K=7:A$="LIFE":GOSUB380:J=30:A$="POW":GOSUB380:J=32:A$="GOLD":GOSUB380:J
=35:K=2:A$="ITEM":GOSUB380:LABEL"C":PAUSE5:K=STRIG(0):IFK=-1THEN140 ELSE790
135 '——————————————————————————————— START !! ......
136 '
140 CALL&HFA80:POKE&HFD21,0,17,1:CALL&HFA00
150 LI=8:PW=3:GL=0:X=0:Y=17:M=1:S=0:SW=0:OM=0:KL=0:IT=0:T1=0:T2=0:T3=0:LINE(34,8
)-(36,19)," ",BF:GOSUB460:A$="    ":J=34:K=7:GOSUB380
160 K=6:A$="LET'S GO !!":GOSUB540:A$="C1DER2D1EFR2E1FGR2F1GAR2G1RGRGRG":PLAY"O4"
+A$+":O2"+A$
165 '————————————————————————————————— MOVE ......
166 '
```

CHECKER FLAG

編：なかなかいいゲームでしょ。

Dr.D：うむ，前作は，「X1プログラム大全集II」に掲載されてたな。そのとき，ワシが，アイテムや敵キャラにもうひとくふうほしいぞと言ったと思うが，その点は改良されている。

編：ゲーム進行は前作とほとんど変わっていませんけど，トラップや，マシン語を使った敵の動きなど，展開がスピーディになっていますね。

Dr.D：そうじゃな。ワシがCHECKER FLAGで言っていることをよく読んでくれてるんだなと思うと，うれしくなるぞ。

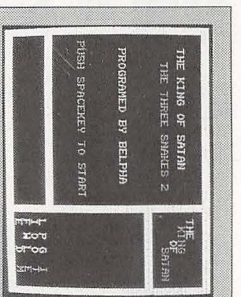
★つぐ美さん，昔はおしとやかでしたね。こうなったのは，影さんのせいですか？僕は11月号で5年目です。(福島県会津若松市・**遠藤隆憲15才**)……【**つぐ美**：影さんの相手をしてるだけよ。子を持った母親の気持ちだわ。】

ブしてください。

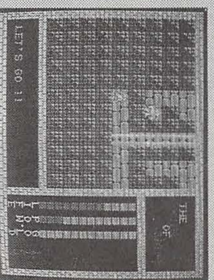
それから，REM文(')のついている行は打ち込まないでください。メモリがたりません。プログラムを見やすくするために一応入れただけです。

★

★　　★



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタートだ



◀《写真2》この場所から君の戦いははじまるのである

```
170 IFSTRIG(0)=-1ANDJP=0ANDPEEK(&HFD24)=176ANDCHARACTER$(12,11)=CHR$(178)THEN102
0
180 GOSUB280:IFB<6THEN 740ELSEPOKE&HFD21,X,Y,-(M=1)-(M=-1)*255:CALL&HFA00:K$=INK
EY$(0):IFK$=CHR$(13)ANDCHARACTER$(12,11)<>CHR$(176)THEN330
190 IFX=22AND(Y=13ORY=15)THENLI=LI-(LI<12):GOSUB460:PAUSE2
200 K=STICK(S):K1=(K=4)-(K=6):K2=(K=8)-(K=2):IFCHARACTER$(12,11)=CHR$(176)ANDJP=
0ANDPEEK(&HFD24)=176THENY=Y+1:GOTO170 ELSEP$=CHARACTER$(12+K1*2,9)
210 IFJP<>0THENIFCHARACTER$(12+K1*2,7)=CHR$(176)THENY=Y-1:JP=JP-1:SOUND7,54:SOUN
D6,JP*5:PLAY"V15O3C0"ELSEJP=0
220 IFP$=CHR$(188)THEN660 ELSEIFPEEK(&HFD24)=182THEN390 ELSEIFK1<>0ANDP$<>CHR$(1
78)ANDP$<>CHR$(186)ANDP$<>CHR$(208)ANDP$<>CHR$(190)THENX=X+K1:M=K1
230 P=PEEK(&HFD24):IFK2<>0THENP$=CHARACTER$(12,9+K2*2):GOTO250
240 GOTO 170
250 IFK2=-1THENIFP<>180ANDP<>184ANDCHARACTER$(12,11)<>CHR$(176)THENJP=JP-(JP=0)*
3:GOTO240
260 IFP$<>CHR$(178)ANDP$<>CHR$(186)ANDP$<>CHR$(208)ANDP$<>CHR$(190)ANDP$<>CHR$(1
88)ANDJP=0THENY=Y+K2:SOUND7,54:SOUND6,1:PLAY"V12O5C0"ELSEIFP$=CHR$(188)THEN660
270 JP=0:GOTO240
275 '──────────────────────────── FIGHT ? ......
276 '
280 B=6:FORI=0TO5:Q=PEEK(&HFD25+I*6):W=PEEK(&HFD26+I*6):IFABS(X-K1-Q)<2ANDY=W TH
ENB=I
290 NEXT:RETURN
295 '──────────────────────────── GATE ? ......
296 '
300 Q=0:W=0:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:IFCHARACTER$(12+J*2,9+I*2)=CHR$(186)THENQ=X+J:
W=Y+I:I=1:J=1
310 NEXTJ,I:RETURN
320 '──────────────────────────── USE ITEM ......
321 '
330 IFINKEY$<>""THEN330 ELSE Q=0:CGEN:SOUND7,62:PLAY"O3C1DE:O4D1EF":PAUSE3
340 LOCATE34,Q*2+8:COLOR2:PRINT"*":PAUSE1:K$=INKEY$(0):IFK$<>CHR$(13)ANDK$<>""TH
ENLOCATE34,Q*2+8:PRINT" ":Q=Q+1:PLAY"O7C0:O8E0":IFQ=6THENQ=0
350 IFK$<>CHR$(13)THEN340
360 LOCATE34,Q*2+8:PRINT" ":CGEN1:COLOR7:IFMID$(RIGHT$("0000000"+BIN$(IT),8),7-Q
,1)="0"THENPAUSE3:GOTO170
370 PLAY"O5D1":ON Q+1GOSUB 550,570,610,620,630,650:GOTO170
375 '──────────────────────────── PRINT SUB.1 ......
376 '
380 COLORK:FORI=1TOLEN(A$):LOCATEJ,I+19:PRINTMID$(A$,I,1):NEXT:RETURN
385 '──────────────────────────── FIND ITEM ......
386 '
390 SOUND7,62:PLAY"O6C2F1ED:O7E1FG":IFX=9ANDY=1THENA$=MS$(0):K=5:GOSUB540:Q=9:W=
1:B=176:GOSUB450:IT=IT+2:GOSUB460:GOTO170
400 IFX=22ANDY=13THENA$=MS$(12):K=5:GOSUB540:Q=22:W=13:B=176:GOSUB450:IT=IT+16:G
OTO 170
410 IFX=11ANDY=15THENA$=MS$(1):K=5:GOSUB540:Q=11:W=15:B=176:GOSUB450:IT=IT+8:GOS
UB460:GOTO170
420 IFX=1ANDY=13THENA$=MS$(14):K=5:GOSUB540:Q=1:W=13:B=176:GOSUB450:IT=IT+32:GOS
UB460:GOTO170
430 IFX=19ANDY=11THENA$=MS$(21):K=5:GOSUB540:Q=19:W=11:B=176:GOSUB450:IT=IT+64:G
OSUB460:GOTO170
440 IFX=4ANDY=0THENA$=MS$(1):K=5:GOSUB540:Q=4:W=0:B=176:GOSUB450:IT=IT+4:GOSUB46
0:GOTO170
445 '──────────────────────────── MAP CHANGE SUB ......
446 '
450 A=&HE28A+W*160+Q*2:POKEA,B,B+1:POKEA+80,B+16,B+17:RETURN
455 '──────────────────────────── CONDITION ......
456 '
460 J=LI:K=28:GOSUB480:J=PW:K=30:GOSUB480:J=GL:K=32:GOSUB480:COLOR7:A$=RIGHT$("0
000000"+BIN$(IT),8):FORI=0TO5:LOCATE35,I*2+8:IFMID$(A$,7-I,1)="1"THENPRINTT$(I)
470 NEXT:RETURN
480 CGEN:COLOR2:IFJ=0THEN"A"ELSEFORI=0TOJ-1:LOCATEK,19-I:PRINT"■":NEXT:LABEL"A":
COLOR1:FORI=J TO11:LOCATEK,19-I:PRINT"■":NEXT:CGEN1:RETURN
485 '──────────────────────────── DATA READ SUB ......
486 '
490 IFRIGHT$(CGPAT$(176),2)=CHR$(4,0)THENRETURN
500 LOCATE15,10:COLOR2:PRINT"PCG SETTING":COLOR6:FOR I=32 TO 90:A$=CGPAT$(I):B$=
"":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1)):IF J=1 OR J=7 THEN B=A OR A*2 ELSE B=A
510 B$=B$+CHR$(B):NEXT:DEFCHR$(I)=B$+B$:LOCATE22,11:PRINT158-I:NEXT:FORI=0TO6
8:READA,A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):LOCATE22,11:PRINT68-I:NEXT:RETURN
520 RESTORE2040:READA$:DIMT$(13):FORI=0TO13:T$(I)=MID$(A$,I*4+1,2)+CHR$(29,29,31
)+MID$(A$,I*4+3,2):NEXT
530 RESTORE1730:A=&HFA00:FORI=0TO26:READA$:MEM$(A,32)=HEXCHR$(A$):A=A+32:NEXT:RE
STORE2000:DIMMS$(22):FORJ=0TO22:READA$:FORI=1TOLEN(A$):MS$(J)=MS$(J)+CHR$(ASC(MI
D$(A$,I,1))-1):NEXT:NEXT:RETURN
535 '──────────────────────────── PRINT SUB.2 ......
536 '
540 CGEN:CONSOLE20.4.2.24:LOCATE3.23:COLORK:TEMPO255:FORI=1TOLEN(A$):BEEP1:BEEP0
:B$=MID$(A$,I,1):CGEN-(B$<"Z"):PRINTB$;:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:PRINT:CONSOLE0,24,
0,39:TEMPO150:CGEN1:RETURN
545 '──────────────────────────── ITEM SUBROUTINES ......
546 '
550 B=184:W=Y:Q=X
560 IFPEEK(&HE28A+W*160+Q*2)<>176THENRETURNELSE GOSUB450:SOUND7,62:PLAY"O5F1:O6E
1":W=W-1:CALL&HFA00:GOTO560
570 GOSUB300:SOUND7,62:IF(Q=8ANDW=0)OR(Q=7ANDW=16)THENB=176:GOSUB450:PLAY"O7C1F3
:O8D1A3":A$=MS$(4):K=5:GOSUB540:RETURN
580 IFQ=16ANDW=17ANDX=15THENB=176:GOSUB450:CALL&HFA00:PLAY"O4CDE:O4F1GB":A$=MS$(
5):K=7:GOSUB540:X=X+1:POKE&HFD21,X:CALL&HFA00:PAUSE1:X=X+1:POKE&HFD21,X:CALL&HFA
00:PAUSE1:B=186:Q=16:W=17:GOSUB450:PAUSE1:RETURN
590 IFQ=16ANDW=17ANDX=17THENB=176:GOSUB450:PLAY"O3CDE:O6D1FB":A$=MS$(7):K=7:GOSU
B540:CALL&HFA00:PAUSE1:POKE&HFD21,X-1:CALL&HFA00:PAUSE1:POKE&HFD21,X-2:CALL&HFA0
0:PAUSE1:B=186:Q=16:W=17:GOSUB450:PAUSE1:X=X-2:GOTO600
600 Q=20:W=13:B=186:GOSUB450:W=15:GOSUB450:RETURN
610 GOSUB300:SOUND7,62:IF(Q=7ANDW=1)OR(Q=1ANDW=12)THENB=176:GOSUB450:PLAY"O7C1F3
:O8D1A3":A$=MS$(4):K=5:GOSUB540:RETURN ELSE RETURN
620 IFSW=0THENPLAY"O6E1D0CC1FBADE:O4F1E0DC1DEFG":PW=PW+5:GOSUB460:SW=1:RETURN EL
SERETURN
630 A$="C0DEFGAB07CDEFGAB":PLAY"O6"+A$+":O3R1"+A$:IFX=21ANDY=11ANDKL=0THENK=2:A$
=MS$(18):GOSUB540:B=176:Q=22:W=11:GOSUB450:A$="C1R0F1R0D1R0G1R0B1AG":PLAY"O2"+A$
+":O4"+A$:KL=1:Q=19:W=11:B=182:GOSUB450:RETURN
640 RETURN
650 IFOM=0THENPLAY"O3C2R0C2R0C2R0DEF:O2C1DCDCDCDCD":PW=PW+4:GOSUB460:OM=1:RETURN
 ELSERETURN
655 '──────────────────────────── TALK TO HUMAN ......
656 '
660 SOUND7,62:PLAY"O3C1ADB:O4D1BEA"
670 IFX=21ANDY=17THENIFGL>2THENGL=GL-3:GOSUB460:A$=MS$(6):K=7:GOSUB540:Q=20:W=13
:B=176:GOSUB450:W=15:GOSUB450 ELSE A$=MS$(8):K=7:GOSUB540
680 IFX=16ANDY=8THENIFT1=0THENA$=MS$(9):K=6:GOSUB540:Q=7:W=16:B=178:GOSUB450:Q=7
:W=16:B=178:GOSUB450:T1=1:Q=10:W=8:B=176:GOSUB450 ELSEIFT1=1THENA$=MS$(10):K=6:G
OSUB540:Q=22:W=13:B=182:GOSUB450:Q=11:W=15:K=182:GOSUB450:T1=2 ELSEA$=MS$(11):K=
6:GOSUB540
690 IFX=0ANDY=15THENIFT2=0THENA$=MS$(13):K=3:GOSUB540:Q=1:W=13:B=182:GOSUB450:T2
=1 ELSEA$=MS$(11):K=3:GOSUB540
700 IFX=4ANDY=3THENA$=MS$(15):K=2:GOSUB540:PAUSE2:A$=MS$(16):GOSUB540:PAUSE5:SOU
ND7,62:FORI=0TO5:PLAY"O5C1DEFG:O4D1EFGA":NEXT:COLOR7:FORI=1TO18:LOCATE2,I:PRINTS
TRING$(24," ");:PAUSE1:NEXT:X=11:Y=6:POKE&HFD21,X,Y:CALL&HFA00:GOTO170
710 IFX=20ANDY=5THENA$=MS$(19):K=4:GOSUB540:PLAY"O3C1F2G1O1B1GA":IFLI<3THEN750 E
LSE LI=LI-2:GOSUB460:IFOM=0THENK=6:A$=MS$(22):GOSUB540:PAUSE20:GOTO750 ELSE870
720 IFX=21ANDY=11ANDT3=0THENT3=1:A$=MS$(17):K=2:GOSUB540:A$="C1DEDEFEFG":PLAY"O5
"+A$+":O3"+A$:IFLI<3THEN750 ELSELI=LI-2:GOSUB460
730 GOTO170
735 '──────────────────────────── LIFE DOWN !! ......
736 '
740 SOUND7,62:PLAY"O2C1A0:O3D1B0":LI=LI-1:GOSUB460:POKE&HFD28+B*6,1:POKE&HFD21,X
,Y:CALL&HFA00:IFLI>0THEN200
745 '──────────────────────────── GAME OVER ......
746 '
750 LI=0:SOUND7,62:GOSUB460:FORI=0TO12:LINE(2+I,1+I)-(25-I,18-I)," ",B:PLAY"O3C0
D:O2F0E":NEXT:PAUSE20:GOTO"C"
755 '──────────────────────────── PRINT SUB.3 ......
756 '
760 COLORK:PALET1,0:PRW2:LINE(Q*8,W*8)-(Q*8+LEN(A$)*8,W*8+7),PSET,1,BF:LOCATEQ,W
:PRINTA$:FORI=Q TOQ+LEN(A$):FORY=0TO7:FORX=0TO7:IFRND(1)>.5THENPSET(I*8+X,W*8+Y,
0)
770 NEXT:NEXT:LINE(I*8,W*8)-(I*8+7,W*8+7),PSET,0,BF:NEXT:RETURN
780 FORI=0TO7:LINE(Q*8,W*8+I)-(Q*8+LEN(A$)*8+8,W*8+I),PSET,1:PAUSE2:NEXT:LOCATEQ
,W:PRINTSTRING$(LEN(A$)," "):RETURN
785 '──────────────────────────── TITLE SCREEN ......
786 '
790 Q=4:W=3:K=6:A$="THE KING OF SATAN":GOSUB760:Q=6:W=5:K=2:A$="THE THREE SNAKES
 2":GOSUB760:Q=4:W=10:K=4:A$="PROGRAMMING BY BELPHA":GOSUB760
800 Q=3:W=15:K=2:A$="PUSH SPACEKEY TO START":GOSUB760:COLOR7
810 IFSTRIG(0)=-1THENCOLOR7:FORI=1TO18:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(24," "):PAUSE1:NEX
T:GOTO140 ELSE810
815 '──────────────────────────── ENDING ......
816 '
820 FORI=1TO18:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(24," "):PAUSE1:NEXT:Q=4:W=3:K=2:A$="THE KI
NG OF SATAN":GOSUB760:GOSUB860:Q=5:W=6:K=6:A$="ALL CHARACTERS":GOSUB760:RESTORE2
050:FORE=0TO6:READA$:Q=14-INT(LEN(A$)/2):W=10:K=4:GOSUB760:PAUSE2:GOSUB780:NEXT
830 A$="ALL CHARACTERS":Q=5:W=6:GOSUB780:A$="PROGRAMMING BY BELPHA":Q=4:W=12:K=6
:GOSUB760:Q=8:W=6:A$="THE END":K=5:GOSUB760
840 SOUND7,62:TEMPO100:A$="E4R1ER0E1RERCRERCR2F4R1FR0F1RFRDRFRDR2 G5R0G2R0G2R0G3
R0A5R0A1R0A1R0A1R0A4R0A1R0A1R0A2R0":B$="C8":PLAY "O5"+A$+"O6"+B$+":O6"+A$+"O7"+B
$
850 GOTO850
855 '──────────────────────────── PRINT SUB.4 ......
```

★いつ読んでも楽しいし，おもしろい。自分の知らなかったことがたくさんでてきて，次号がいつも待ちどおしいです。(岐阜県恵那市・市川利俊15才)……【影：では，こんな話は知ってるかな？ 昔々あるところに……。】

◀《写真5》これがアイテム。すべて取っておくべきだ

◀《写真4》悪魔王を倒すには、いろんな情報も聞いておこう

◀《写真3》ロープを使わなければ行けないところもある

```
856 '
860 CGEN:RESTORE2060:FORE=0TO6:READB$:A$="":FORJ=1TOLEN(B$):A$=A$+CHR$(ASC(MID$(
B$,J,1))-1):NEXT:Q=12-INT(LEN(A$)/2):W=9:K=5:GOSUB760:PAUSE2:GOSUB780:NEXT:PAUSE
10:CGEN1:RETURN
865 '──────────────────────────── FIGHT THE KING OF SATAN ......
866 '
870 TL=12:A$="STN":J=34:K=7:GOSUB380:J=TL:K=34:GOSUB480:SOUND7,62:SOUND8,15:SOUN
D1,1
880 FORQ=0TO5:COLOR7:FORI=2+Q*2TO24-Q*2STEP2:LOCATEI,1+Q*2:PRINTT$(7):LOCATE26-I
,17-Q*2:PRINTT$(7):NEXT:FORI=Q*2+1TO18-Q*2STEP2:LOCATE2+Q*2,18-I:PRINTT$(7):LOCA
TE24-Q*2,I:PRINTT$(7):SOUND0,I*3:NEXT:NEXT
890 A$="C0DEFGAB":PLAY"O3"+A$+":O4R2"+A$:X=0:Y=0:Q=11:W=8:M=1:TX=0:TY=0:T1=0:T2=
0:T3=7
900 LOCATEX*2+2,Y*2+1:PRINTT$(12+(M=1)):LOCATEQ*2+2,W*2+1:PRINTT$(8):IFT3<2THENL
OCATETX*2+2,TY*2+1:PRINTT$(7):TX=TX+T1:TY=TY+T2:LOCATETX*2+2,TY*2+1:PRINTT$(9+T3
):GOTO920
910 LOCATEQ*2+2,W*2+1:PRINTT$(7):Q=Q+SGN(X-Q)*-(RND>.5):W=W+SGN(Y-W)*-(RND>.5):L
OCATEQ*2+2,W*2+1:PRINTT$(8):T3=T3-1:IFT3=1THENGOSUB1000:T3=RND*1:T1=SGN(X-Q):T2=
SGN(Y-W):TX=Q:TY=W:T3=T3-(T1+T2=0)*6 ELSE IFQ=X ANDW=Y THEN 980
920 K=STICK(0):K1=(K=4ANDX>0)-(K=6ANDX<11):K2=(K=8ANDY>0)-(K=2ANDY<8):IFK1<>0THE
NM=K1
930 IFK1+K2<>0THENLOCATEX*2+2,Y*2+1:PRINTT$(7):X=X+K1:Y=Y+K2:LOCATEX*2+2,Y*2+1:P
RINTT$(12+(M=1)):IFQ=X ANDW=Y THEN 970
940 IFT3<2THENIFTX=X+K1 ANDTY=Y+K2 THEN960 ELSE A=TX+T1:B=TY+T2:IFA<0ORA>11ORB<0
ORB>8THENT3=7:LOCATETX*2+2,TY*2+1:PRINTT$(7)
950 GOTO900
960 PLAY"O4C0DEFG:O4R1C0DEF":LOCATETX*2+2,TY*2+1:PRINTT$(7):T3=7:LI=LI-1:GOSUB46
0:IFLI>0THENCOLOR7:GOTO900
970 PLAY"O5F0AB:O6C0AF":TL=TL+(SW=1):J=TL:K=34:IFTL=0THEN1010 ELSEGOSUB480:GOTO"
B"
980 PLAY"O3C0DF:O1F0BA":LI=LI-1:GOSUB460:IFLI<1THENGOSUB990:PAUSE10:GOTO750ELSEL
ABEL"B":RANDOMIZE:Q=RND*11:W=RND*8:COLOR7:GOTO930
990 SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND6,12:SOUND11,0:SOUND12,40:SOUND13,10:SOUND13,2:RETU
RN
1000 SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND0,0:SOUND1,2:SOUND11,0:SOUND12,60:SOUND13,10:SOUND
13,2:RETURN
1010 PAUSE10:COLOR7:FORI=0TO3:FORK=0TO7:PALET0,K:PLAY"O5C0:O3D0":NEXT:PALET:GOSU
B990:PAUSE2:NEXT:FORI=1TO18:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(24,"▒"):PAUSE1:NEXT:GOTO820
1020 COLOR7:LOCATE12,9:PLAY"O2C0O1D":PRINTT$(7):SOUND7,54:SOUND6,15:LOCATE12+M,9
:PRINTT$(12+(M=1)):PLAY"O3C0:O2E0"
1030 GOSUB280:IFB>5THEN180 ELSE POKE&HFD28+B*6,1:CALL&HFA00:PLAY"O3C0DE:O2B0A":G
L=GL-(GL<12):GOSUB460:GOTO180
1035 '──────────────────────────── PCG DATA ......
1036 '
1040 DATA158,"E3F7F7F7F1E3F323000001010E1F1F3A030404040C180801"
1050 DATA159,"9F1F0F37B3E1F1D040C0E0C0D8BC7CD89F0060503864E4C0"
1060 DATA174,"E7EFE6F0F0E5E100391B1E0E1E181C0EC3071E0A02041C0E"
1070 DATA175,"E31311C1CF8F870098F8CCEC60E0F07893E00C2C20007078"
1080 DATA176,"C7EFEFEFEFEFC7000000000000000000070808080808080400"
1090 DATA177,"FFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000FF000000000000000"
1100 DATA178,"0000000000000000EEEEEE00EEEEEE00EE888800EE888800"
1110 DATA179,"0000000000000000EEEEEE00EEEEEE00E080800000000000"
1120 DATA180,"DFDFDFD8D8DFDF183838383F3F3838383F38383F3F383C38"
1130 DATA181,"FBFBFB1B1BFBFB181C1C1CFCFC1C1C1CFF1C1CFCFC1C1C1C"
1140 DATA182,"C7EFEFE0C0C0C000000001F2F2F2F5F0708081F20202040"
1150 DATA183,"FFFFFF010179F9F0000000F8FCE4E4CEFF0000F80474F4E2"
1160 DATA184,"C4ECECECECECC40003030303030303030307080B0B080B0700"
1170 DATA185,"3F3F3F3F3F3F00C0C0C0C0C0C0C0FFC000C0C000C0C0"
1180 DATA186,"C70FDFDFDF0FC70000E000DF00E0000007E0DFDFDFE00400"
1190 DATA187,"FFF8FBFBFBF8FF00000700FB00070000F807FBFBFB070000"
1200 DATA188,"C6ECE9EBEACD901B0000010303013 07B050B070707 0B2F67"
1210 DATA189,"DF6F773B3BF062030000C0E0E0C0060FDFE0B0D8D830FCFC"
1220 DATA190,"878FCFC3C0C0C703404020200103001047482838 3D3F3F13"
1230 DATA191,"FFFCF9C30303C380000204080080001 0FF0204387 8F8F890"
1240 DATA192,"FEFFFFFFFFFFFFFE00000000000000000000000000000000"
1250 DATA193,"3F7F7F7F7F7F3F000000000000000000003F404040402000"
1260 DATA194,"0000000000000000EEEEEE00EEEEEE00E080800000000000"
1270 DATA195,"0000000000000000EEEEEE00EEEEEE000000000000000000"
1280 DATA196,"DEDFD8D8DFDFDE1838383F3F38383838383F3F38383838"
1290 DATA197,"3B7B1B1B7B7B3B181C1CFCFC1C1C1C1C3F5CFCFC5C5C3C1C"
1300 DATA198,"8181818086C7C2005F5F5E5F5F2C2D1F414141404626201F"
1310 DATA199,"E0C080000000101009E3E7EFEFEFCFCF8C282020202 0404F8"
1320 DATA200,"FCFCFCFCFCFCFC000303030303030303030300030300 0303"
1330 DATA201,"3F3F3F3F3F3F00C0C0C0C0C0C0C03FC0C000C0C020C0"
1340 DATA202,"FEFF1FDFDFDF1E000000E000DF00E0000000E0DFDFDFE000"
1350 DATA203,"3F7F78FBFBFB380000000700FB0007003F4007FBFBFB2700"
1360 DATA204,"3F3B300081C3060E7603073030001C7E4F7F77773F0F1A70"
1370 DATA205,"E3030331B03008060700F0060600387EFCFFF7F7F6707078"
1380 DATA206,"CF9EFEFDFDF8F000224202040406 0C38234202040406 0C38"
1390 DATA207,"A7A7BF5F5F07030090908040407078 0EB79080404070780E"
1400 DATA208,"C7E8E0E0C0E0C0000006040130100604070F0F1F3F1F1F0F"
1410 DATA209,"FF470B1D19181D380030908004C64000FFF0F8FCFCFEFCF8"
1420 DATA210,"C4ECE8ECEDC7CF0B020307031B3D3E1B04080E0A1C262703"
1430 DATA211,"FF7FBFBF07C3CBC40000808070F8F85CFF00000030181080"
1440 DATA212,"030303030303030300000000000000000302020202020202"
1450 DATA213,"E0F0F0F0E0E0E0E00080C080808080C0E0E0E0C0C0C0C0"
1460 DATA214,"00000000000000000000080402010101010000040200010100"
1470 DATA215,"000000000000000000000000000000000000000000000000"
1480 DATA216,"0F183F3D383A3A3A000700020705050500070000000000000"
1490 DATA217,"FE02FAFADA8AAA2A00FC0404247454D400FC040404040404"
1500 DATA218,"0001070F1F1F1F1F0000000000000000000060E1E1F001F"
1510 DATA219,"F800F0F8FCFCFCFC00000000000000000000C06070F000F0"
1520 DATA220,"F0F8FCFEFE7F3F1F0080C0A0B0583C16F0C8F4BEBE5F3F17"
1530 DATA221,"000000000000080000000000000000000000000000000080"
1540 DATA222,"C7EEE8E0E0E3C7000001050B191F0B0707080809001C0C00"
1550 DATA223,"FF7737373787C3000010A0A0A0F0F8D8FF1030B0B0703808"
1560 DATA224,"F8FDFEFEFDFE1E000000406060C1C1E38070506060C1C1E38"
1570 DATA225,"37B77B7D7D7B0300D070180C0C1838F4F7F0584C4C5838F4"
1580 DATA226,"E3E8C4C3FAF9F100191F333706070F1E0907303404000E1E"
1590 DATA227,"C5F363078B2303009CD8787078183870C1E0785040203870"
1600 DATA228,"071F3F32323F1F0701030E0C0C0E0300051B2F22222F1B07"
1610 DATA229,"F0FCFE2626FEFCF0C0E038181838E000E0F8BC0404BCF8E0"
1620 DATA230,"0000000000000003F414E504F403F002D410C404D003600"
1630 DATA231,"0000000000000000E0101013E408F000A0100013A008D000"
1640 DATA232,"3A3A3333213F3F0005050C0C1E000000000000000000000"
1650 DATA233,"6ACACACA82F8F800943434347C040000040404040400000"
1660 DATA234,"1F1F1F1F1F1F1F1F000000000000000000171F171F1D1F161F"
1670 DATA235,"FCFCFCFCFCFCFCFC800000000000000000B0F060F0B0F0E0F0"
1680 DATA236,"0F070301000000000A070301000000000B07030100000000"
1690 DATA237,"C0E0E4FEFC7CFC8E000080C0E000000C0E0E0F0F0000000"
1700 DATA238,"FDF8F0F0F1F8F00003070E060C060C180000070C000C000C18"
1710 DATA239,"874F1F0F0F1F1F00B0A0C0E060C0C02007C0C0600000C020"
1720 DATA240,"F7F7E7F7FBFBF3FFF080818004040C000FBFBFB00DFDFDF00"
1725 '──────────────────────────── MACHINE LANGUAGE DATA ......
1726 '
1730 DATACD49FCCDBAFBC9F52CAF85856FAF84846724CD4D05F1444DED793C03ED792127
1740 DATA0009444DC60FED793C03ED79C9012A203E2716121E18ED79031D20FA21100009
1750 DATA444D1520EFC9E5516E0AF85855F7CFE00280921A00019545D3D18F3012A30D5DD
1760 DATAE116121E18DD7E00ED7903DD231D20F5211000090138 00DD09444D1520E5E1C9
1770 DATADD2100E01E1A16213EB0CD47FBDD23DD231520F4015E00DD091D20EAFD2187FC
1780 DATADD2100E01E1A1604CD58FB1520FADDE53EB2CD47FBDD23DD233EB2CD47FBDDE1
1790 DATA016000DD091D20DEFD21EFFC3E02F5FD6E00FD6601FD23FD23CD6DFB3EB6CD47
1800 DATAFBF13D20E9FD21F3FC3E06F5FD6E00FD6601FD23FD23CD6DFB3EBCCD47FBF13D
1810 DATA20E9FD21FFFC3E08F5FD6E00FD6601FD23FD23CD6DFB3EBACD47FBF13D20E9FD
1820 DATA210FFD3E06F5FD6E00FD6601FD4602FD23FD23FD23C5CD6DFB3EB4CD47FBC124
1830 DATA10F3F13D20DFC9DD77003CDD7701C60FDD77503CDD7751C9FD4E000608CB113E
1840 DATAB2DC47FBDD23DD2310F3FD23C9E5DD21EAE17DFEFF280218022E171600AF8585
1850 DATA5FDD1911A0004404DD1910FCE1C9F53A21FD6FFD7E00956F3A22FD67FD7E0194
1860 DATA673E05856F3E0484677DFE0C300A7CFE093005F1CD07FAC9F1C9FD2125FD3E04
1870 DATAF53ED0CDE1FB110600FD19F13D20F13E02F53EBECDE1FB110600FD19F13D20F1
1880 DATAC9F5FD7E033D2844FD7703FD6E00FD660124CD6DFBDD7E00FEB22805FD740118
1890 DATA1B25FD7E02856FCD6DFBDD7E00FEB22810FEB6280CFEBC2808FD7500F1CD8EFB
1900 DATAC9FD7E02CD3FFCFD770218F03E1EFD7703FD7E04FD7700FD7E05FD7701F1C9FE
1910 DATAFF28033EFFC93E01C93A21FD6F3A22FD67CD46FACD6DFBDD7E003224FDFEB828
1920 DATA1DFEB428193A23FDFEFF28093E9E210504CD07FAC93ED2210504CD07FAC93EDE
1930 DATA210504CD07FAC9FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF801100FFBF557EFF9
1940 DATA15542FF91546EFF9C558AFF97D53AFF969462FF841FF2FF954016FF9411F0FFB
1950 DATA49717FF941410FFD1D5DFFF941110FFB5FF77FF950040FFF77FF7FF800000FFF
1960 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF400009010303010F11081404160B161108
1970 DATA000701010C0A0807101011140D140F00010B030B070902050B0006110A04130E
1980 DATA04000000B00006FF1403000403011E04030A11FF0A0D11050BFF1906070F0601
1990 DATA0F13001603FF4D150000000000000000000000000000000000000000000000000
1995 '──────────────────────────── MESSAGE DATA ......
1996 '
2000 DATA "ｻﾛﾋ!ﾜｱﾍ●!ﾊ!ﾗｴﾁﾟﾆ","ｷｸﾟｷﾟｶﾂﾄｳﾁ","ｻﾛﾋ!ﾐﾗｺﾊﾍﾁﾟ!ﾘｽｳ!","ﾐﾏｴﾊﾏﾞﾁﾟ","ﾅﾌﾟﾘｷﾟｲ
ｳﾁﾀﾟ","ﾏﾄﾚ(LFZGJOE(ﾎﾗｴｻﾀ","ｻﾟﾖｰｹﾙ!ﾅﾟｴﾀﾟ","ｲﾙｷﾟﾅｴｻﾟｼﾟｳﾐｽﾁ｢ﾐﾁﾅﾟｴﾀﾟ","HPME!ｷﾟﾁﾙﾐｿﾞﾗ
"
2010 DATA "ﾝｽﾋ!ｻﾊｹﾇｳﾂﾊｷｽﾟｭ!ﾁﾟｰﾁﾞﾁﾟｷﾟ｢","ﾝｽﾊﾃｹｰﾁ!ｼｳｻｴﾊｺﾞ!ｷﾟﾈｾﾐﾛﾄｽﾐｰﾁ","ﾐﾁｸﾁﾊｷ","ﾈ
ｾﾐﾛﾁ!ｺﾞ!ﾁﾟ","ｽﾞﾊﾖｴｽｭﾗ!ｶﾐｵﾇﾐﾏｴｧ!ｶｽｵﾗｴ","NBHJD!CPPL!ﾁﾟ"
2020 DATA "ｸｼﾐｷ｢ｲｹｱ!ﾏﾜﾏﾟﾀｴﾅｾﾚﾔﾊﾋ","ﾁﾟｷﾟｻﾛﾐﾄﾟﾁﾟ｢ﾋｰﾋｰﾋｰ","ﾝﾁｽﾋｲｹﾐﾁﾟ｢ﾝﾁｽﾇｷﾄﾚ!ﾔﾊﾆﾅﾟ!
ｶﾘﾞ","ｴﾝｨｱ!////////｢ｻﾛﾏﾅﾟ!ﾊ!ﾇﾞｺﾟﾞｷﾟｳﾁﾅﾋ｢","ﾝﾁｽｷﾟ!ｾﾎﾟﾄﾊｲｹｱ!ｽﾋｳｾﾚ!ｲｹﾐｶｴﾁﾟ","ﾆｿﾟ!ｻﾞﾆ
ﾂｷﾘｧ!ｽﾟﾍﾟﾞﾊﾁﾓﾇ!ﾃｷﾝﾞﾊﾁﾟ///｢ｹﾟﾝｨｱｱ","ｻﾛﾋ!ﾐﾗｺﾊﾍﾁﾟ!ﾁﾟ"
2030 DATA "ｸﾑﾋ!ﾊﾜﾝﾛﾄ!ｲｹﾐﾅﾆｰﾁ"
2040 DATA"ﾖﾗ▲ﾔﾕ◆♣ﾔﾕ◆♣ﾜﾝ▄▀ﾘﾙ╳▀ﾚﾛ■▀▒▒▒-ｱﾀﾁｼｽﾌﾍｾｿﾎﾏﾐﾑ●○╭╲ﾛｯﾒﾓ♠♥"
2050 DATA"THE BRAVE MAN...","THE BLACK SMITH...","AN HOTEL KEEPER...","THE MAGIC
IAN...","TWO MONSTERS...","TWO SATANS...","THE KING OF SATAN..."
2060 DATA"ｸﾑﾋ!ﾃｳﾇ!ｽﾓｳｧ!ﾋﾁｽﾁ","ｲｹｱ!ﾏﾜﾏﾟｽﾁﾊﾁﾟ","ｽｷｽ!ｻﾛｷﾘﾊ!ﾎｳﾝﾆｹﾘｽﾇ","ﾐﾅﾟﾝｼﾛﾄﾋﾆﾘﾆｳ"
,"ｸﾑ!ｷﾟｵﾁ!ｺｳｺﾞｭ!ﾂｷﾘﾋ","ｿｳｸﾟﾊﾁﾓﾇ","ﾕｹﾁﾟﾄﾚﾎﾟｸ!ﾔﾊ!ﾆﾊﾁﾟ"
2065 '──────────────────────────── THANK YOU ......
2066 '──────────────────────────── S48.5.24:BY BELPHA ......
```

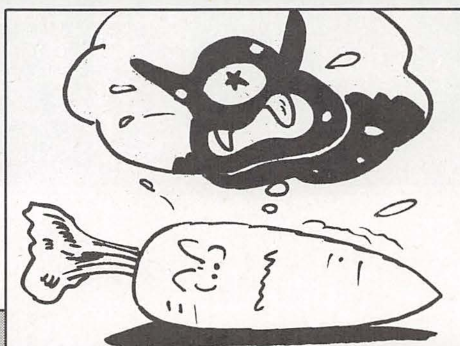

★ボクは7月号と8月号を買いそこねました。どうしたら手に入りますか？（熊本県玉名市・ＰＹＯ－ＰＹＯ13才）……【編：近くの本屋さんに注文するか、出版販売部宛てに現金書留で申し込むか、郵便振替用紙でどうぞ。】

X68000用

キャラのかわいいドタバタ・ゲーム

RADISH

ラディッシュ



れむREM

◆ストーリー

トスは，魔法の修行を終え，村に帰ってみると，荒れ果てた畑と恐怖におびえる村人だけが，残っていた。

村人にわけを聞くと，

「100年前に，ベジーという怪物がおそってきてのう。ところが，ベジーは野菜がニガテであることを知り，なんとか地下へ封じることができたんだ。しかし，ベジーは，野菜を魔物に変えて復活してきたのだ。ベジーは，魔物を使って畑を荒らして，野菜をすべてだめにしてしまった。もう村は終わりだ!!」

と言うことだった。トスは魔法を使ってベジーを倒すため，ベジーの住む洞窟へと入り込んでいった。



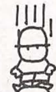
横からぶつかるとダイコンは飛んでいく。



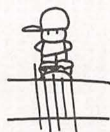
飛んでいるダイコンはカベにぶつかると下に落ちて地面にうまる。



飛んでいるダイコンは止まっているダイコンにもぶつかると地面にうまり，ぶつけられたダイコンは飛んでいく。
これを利用して連鎖うめができる。
ダイコンは，ぶつかるごとに点があがる。



上からふんでうめることができる。

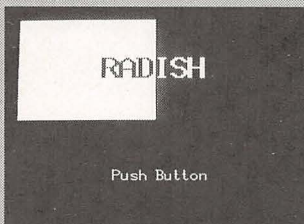


下からジャンプしてうめる。

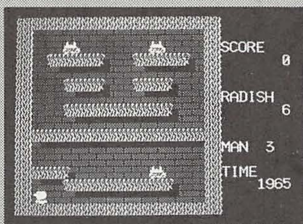


敵にダイコンをぶつけて倒すこともできる。

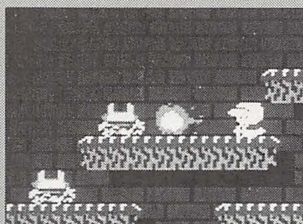
《第１図》ダイコンのうめかた



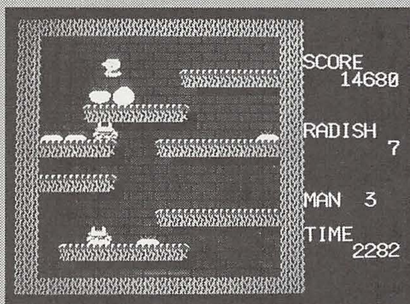
▲《写真１》タイトル画面。ジョイスティック専用ゲーム



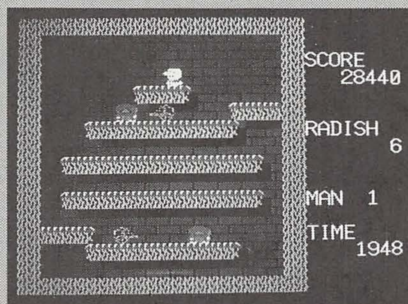
▲《写真２》さてこれが１面。魔物をダイコンにして地面にうめる



▲《写真３》見よ，これがトスの魔法だ。これをぶつけてダイコンにする



◀《写真４》ダイコンは上からふんでも地面にうめることができる



◀《写真５》３面では，火をはく魔物が登場。気をつけろ

★影さんがいるというハンデがあるのに，どんどん売れていくベーマガはすごい。(静岡県清水市・桜井義夫14才)
……【影：私というものがいながら，もっと売れなきゃいけないんだ！50万部達成，私と共にがんばろう。】

◆遊びかた

主人公トスを操作して，魔物を野菜にもどしてやり，一定の数を地面にうめてください。同じ場所にうめても，うめたことにはなりません。

操作はジョイスティックのレバーで左右に移動し，トリガBでジャンプします。トリガAは魔法を使うことができ，これを魔物にぶつけると，ダイコンに変わります。ダイコンはいろいろなうめかたがあるので，**第1図**にまとめます。

画面の右のＲＡＤＩＳＨがうめる数です。ＴＩＭＥが０になると１人減ります。あと最後のベジーは，角(つの)にだいこんを６回ぶつけてください。

また，レバーの下とトリガA，Bで自殺できます。

◆プログラムについて

60行のXXXXXXXはこれを打ち込ん

RADISHのプログラム・リスト

```
10 dim char pc(63),bc(255)
20 dim int ll(15),i,j,n,k,l,sk,xe,ye,mx,my,cm,jp,jr(7),jj,x,y,po,tsx(2),tsy(2),tx(2),ty(2),txe(2),tye(2),mnu,vx,vy,no,b1,b2,b3,b4,bb(127),df,an,ti(2),tb(2),ttx(2),tty(2),th(2),nk(2),cj,me,sc,man=3,ps,tim
30 dim int t1(5,2),t2(5,2),t3(5,2),t4(5,2),t5(5),t6(5,1),t7(5),it(5),iu,drd
40 jr={ -12,-8,-6,-4,4,6,8,12 }
50 dim str mp$(5)[255],s$(18),c$(15),t$,h$,h1$,hi$(3),a$[255],nam$(5)
60 nam$={ "STAFF","remREM","OP.CLIF","YMST","XXXXXXX","THE END" }
70 m_init():for i=1 to 31:m_alloc(i,2000):next
80 bgm_1():title():syoki():ll={ 0,960,1984,30720,63488,30,62,31680,65472,30750,63550,990,2046,1,31710,65534 }
90 screen 0,2,1,1:sp_init():sp_disp(1):sp_on():bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1):bgm_2():men_data():s_teigi():ch_set():bg_write():drd=6
100 while 1:xy_set(me):for i=1 to 3:m_assign(i,i+8):next:apage(0):score(0)
110 locate 24,7:print using "########";iu-cj;:cm=264:if me=5 then home(0,400,336):doragon():if drd<4 then tsx(2)=432:home(0,432,336)
120 /*======= M A I N
130 while mnu=0:if m_stat(1)=0 then m_play(1,2,3)
140 sk=stick(1):if sk=2 and strig(1)=3 then mnu=1
150 xe=0:if sk=4 and bg_get(0,mx¥8-1,my¥8)=0 then xe=-8:cm=264:df=-1
160 if sk=6 and bg_get(0,mx¥8+2,my¥8)=0 then xe= 8:cm=16648:df=1
170 mx=mx+xe:if strig(1)=2 and jp=0 then jp=1:jj=0
180 if jp=1 then jp_1()
190 if jp=0 then jp_2()
200 if bg_get(1,mx¥8,my¥8+2)=436 and bg_get(0,mx¥8,my¥8+5)=418 then srb(mx¥8,my¥8+4):bg_4ren(mx¥8,my¥8+2,0,0,0,0,1):dk_bg(mx¥8,my¥8+3):score(750):ot(29)
210 sp_set(8,mx+16,my+16,cm):if bg_get(1,mx¥8+df,my¥8)=436 then yasai()
220 if strig(1)=1 then mahou()
230 for n=0 to nk(td-1):if ti(n)<=19 then ti_s() else {
240 switch td:case 1:teki_1():break
250 case 2:teki_2():break:case 3:teki_3():break:endswitch }:next:tim=tim-1:locate 24,13:print using "########";tim;:if tim<=0 then mnu=1
260 endwhile
270 /*======= GAME OVER : ENDING
280 switch mnu
290 case 1:man=man-1:for i=1 to 3:m_assign(i,i+15):next:m_play(1,2,3):while m_stat(1)=1:endwhile:for i=0 to 3:sp_move(20+i,0,0,0):sp_move(25+i,0,0,0):next
300 if man>0 then locate 24,10:print using "MAN ##";man;:break else {
310   bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):locate 3,10:print "game over":for i=1 to 5:m_assign(i,i+18):next:m_play(1,2,3,4,5):drd=6
320 while 1:if strig(1)=1 then cls:me=0:man=3:cj=0:bg_write():score(0):break
330 if strig(1) and stick(1)=8 then cls:man=3:cj=0:bg_write():score(0):break
340 endwhile:break }
350 case 2:for i=0 to 3:sp_move(20+i,0,0,0):sp_move(25+i,0,0,0):next:cj=0:me=me+1:bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):cls:bg_write():break
360 case 3:apage(0):wipe():apage(1):wipe():for i=0 to 30:sp_move(i,0,0,0):next:bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):cls:paint(0,0,30)
370 while m_stat():endwhile:for i=0 to 4000:next
380 for i=17 to 31:for j=0 to 31:bg_put(0,j,i,418):next:next
390 for i=0 to 31:bg_put(0,i,16,417):next:ending():break
400 endswitch:mnu=0:endwhile
410 func bg_4ren(x,y,b1,b2,b3,b4,k):bg_put(k,x,y,b1):bg_put(k,x+1,y,b2):bg_put(k,x,y+1,b3):bg_put(k,x+1,y+1,b4):endfunc
420 func ti_s():ti(n)=ti(n)+1:for i=0 to 50:next
430 if me<5 then sp_move(20+n,tsx(n),tsy(n),-(ti(n)>10)*10)
440 if ti(n)=19 then tx(n)=tsx(n):ttx(n)=tx(n):tty(n)=-16:ty(n)=tsy(n):ti(n)=ti(n)+1
450 endfunc
460 func jp_1():my=my+jr(jj):jj=jj+1:if jj>=8 or bg_get(0,mx¥8,my¥8+2)<>0 or bg_get(0,mx¥8+1,my¥8+2)<>0 or my<16 then jp=0
470 endfunc
480 func jp_2():if bg_get(0,mx¥8,my¥8+2)=0 and bg_get(0,mx¥8+1,my¥8+2)=0 then my=my+16 else my=my-my mod 16
490 endfunc
500 /*======= やさい　の　しょり
510 func yasai():ps=500:x=(mx¥8)*8+df*8:y=(my¥8)*8:bg_4ren(x¥8,y¥8,0,0,0,0,1):if bg_get(1,x¥8,y¥8+2)<>0 then dk_bg(x¥8,y¥8+1)
520 while 1:sp_set(3,x+16,y+16,273):for i=0 to 2:if abs(x-tx(i))<16 and abs(y-ty(i))<16 then tx(i)=0:ty(i)=0:ti(i)=0:sp_move(20+i,0,0,0):score(870):ot(30)
530   next:if me=5 and abs(x-(512-tx(2)))<16 and abs(y-(512-ty(2)))<16 then drd=drd-1:ot(31):if drd<=0 then mnu=3:break else if drd=3 then tx(2)=432:break else break
540   if x mod 16=0 then { if bg_get(1,x¥8+df*2,y¥8)=436 then { srb(x¥8,y¥8+2):dk_bg(x¥8,y¥8+1):bg_4ren(x¥8+df*2,y¥8,0,0,0,0,1):if bg_get(1,x¥8+df*2,y¥8+2)<>0 then dk_bg(x¥8+df*2,y¥8+1)
550   if x¥8=2 or x¥8=20 then break
560   ot(29):score(ps):ps=ps+500:x=x+df*14 } else { if bg_get(0,x¥8+df*2,y¥8)<>0 then { if bg_get(0,x¥8,y¥8+2)<>0 then srb(x¥8,y¥8+2):dk_bg(x¥8,y¥8+1):score(510):ot(29):break else { an=0:while 1:sp_set(3,x+16,y+16,273)
570   for i=0 to 2:if abs(x-tx(i))<16 and abs(y-ty(i))<16 then tx(i)=0:ty(i)=0:ti(i)=0:sp_move(20+i,0,0,0):score(870):ot(30)
580   next:if y mod 16=0 then { if bg_get(0,x¥8,y¥8+2)<>0 then { srb(x¥8,y¥8+2):bg_4ren(x¥8,y¥8,0,0,0,0,1):dk_bg(x¥8,y¥8+1):an=1:score(550):ot(29):break }}
590   y=y+2:endwhile:if an=1 then break }}}}
600   x=x+df*2:endwhile:sp_move(3,0,0,0):endfunc
610 /*======= てき　の　しょり
620 func teki_1():tx(n)=tx(n)+txe(n)
630 if bg_get(0,tx(n)¥8+1,ty(n)¥8+2)<>417 then txe(n)=-txe(n)
640 sp_set(20+n,tx(n)+16,ty(n)+16,265)
650 if abs(mx-tx(n))<16 and abs(my-ty(n))<16 then mnu=1
660 endfunc
670 func teki_2():if tb(n)=0 then txe(n)=(mx<=tx(n))*8-(mx>tx(n))*8:tb(n)=1:ttx(n)=tx(n):tty(n)=ty(n):th(n)=-(txe(n)=-8)*256-(txe(n)=8)*16640:sp_set(20+n,tx(n)+16,ty(n)+16,268) else {
680  ttx(n)=ttx(n)+txe(n):if bg_get(0,ttx(n)¥8+(txe(n)¥8),ty(n)¥8)<>0 then sp_move(25+n,-16,0,0):tb(n)=0:ttx(n)=-16
690 sp_set(25+n,ttx(n)+16,tty(n)+16,th(n)+11):if (abs(mx-tx(n))<16 and abs(my-ty(n))<16) or (abs(mx-ttx(n))<16 and abs(my-tty(n))<16) then { mnu=1 }}
700 endfunc
710 func teki_3():if n=2 then { tsy(0)=512-ty(2):tsy(1)=512-ty(2):if (ty(2)-16) mod 64<>0 then { ty(2)=ty(2)+tye(2) } else {
720 if rnd()<0.4# then { if ty(2)=400 then { ty(2)=ty(2)+tye(2) } else { tye(2)=-tye(2):ty(2)=ty(2)+tye(2) }}}
730   home(0,tx(2),ty(2)) } else {
740 tx(n)=tx(n)+txe(n):ty(n)=ty(n)+tye(n):if ty(n)<32 or ty(n)>208 then tye(n)=-tye(n) else if tx(n)<32 or tx(n)>144 then txe(n)=-txe(n)
750 sp_set(20+n,tx(n)+16,ty(n)+16,269)
760 if point(mx-(512-tx(2)),my-(512-ty(2))) or (abs(mx-tx(n))<16 and abs(my-ty(n))<16) then { mnu=1 }}
770 endfunc
780 /*======= まほう　の　しょり
790 func mahou():if cm=264 then vx=mx-16:tme=-4 else vx=mx+16:tme=4
800 for j=1 to 8:vy=my:vx=vx+tme:if bg_get(0,vx¥8+1,vy¥8+1)<>0 then sp_move(16,0,0,0):break
810 sp_set(16,vx+16,vy+16,-(tme=-4)*256-(tme=4)*16640+16)
820 for i=0 to 2:if abs(vx-tx(i))<16 and abs(vy-ty(i))<16 then { ot(30):sp_move(20+i,0,0,0):sp_move(25+i,0,0,0):x=(tx(i)¥16)*16:y=(ty(i)¥16)*16:while y mod 16=0 or bg_get(0,(x¥16)*2,(y¥16)*2+2)=0:sp_set(3,x+16,y+16,273):y=y+1:endwhile
830 sp_move(3,0,0,0):dk_bg((x¥16)*2,(y¥16)*2):if bg_get(1,(x¥16)*2,(y¥16)*2+2)<>0 then dk_bg((x¥16)*2,(y¥16)*2+1)
840   tx(i)=0:ty(i)=0:ttx(i)=-16:tty(i)=0:ti(i)=0:th(i)=0:score(520):break }
850 next:next:sp_move(16,0,0,0):endfunc
860 func srb(sx,sy):if bg_get(1,sx,sy)=0 and iu>cj then cj=cj+1:locate 24,7:print using "########";iu-cj:if cj>=iu then mnu=2
870 endfunc
880 func dk_bg(x,y):bg_4ren(x,y,436,16820,437,16821,1):endfunc
890 func score(pt):sc=sc+pt:locate 24,3:print using "########";sc:endfunc
900 func ot(ot;int):m_assign(7,ot):m_play(7):endfunc
910 /*======= Ｃ Ｈ Ｒ　テイギ
920 func ch_set():for i=0 to 15:sp_color(i,ll(i),1):next
930 s$={ "00d3d33d","0d333d33","00d333d3","000d3333","00dfffff","0dffffff","dfffffff","dfffffff" }:bg_teigi(180)
940 s$={ "dfffffff","0dffffff","0dffffff","0dffffff","00dfffff","000ddfff","00000ddf","0000000d" }:bg_teigi(181)
950 s$={ "44334433","43334333","43334333","33333333","33333333","23312331","21212221","22211221" }:bg_teigi(161)
960 s$={ "12221121","12122121","12122122","22121122","21121222","21221221","21221221","22222221" }:bg_teigi(162)
970 s$={ "00000004","00000043","00000433","00003333","00003333","00000331","00000021","00000021" }:bg_teigi(163)
980 s$={ "00000011","00000012","00000012","00000012","00000022","00000021","00000001","00000000" }:bg_teigi(164):bg_fill(0,0):endfunc
990 /*======= ガメン　ヲ　カク
1000 func bg_write():apage(1):ll={ &HFFEF,&HF7FF }:k=0
1010 for j=0 to 1:for i=0 to 6:line(0,k,15,k,66,ll(j)):k=k+1:next:k=k+1:next
1020 get(0,0,15,15,bb):wipe()
```

★Dr.Dのちょっと背のびのＢＡＳＩＣ講座は，毎月とてもいい内容なので，これからも続けてください。今度は，キャラクターの作りかたについてやってほしいと思います。(愛知県・**加藤輝幸15才**)……**【Dr.D：よろしく。】**

だあなたの名前を７文字以内で入れてください。

今回は，ダイコンの動きに力を入れましたが，タイトルやエンディングや音楽にも時間をかけました。そのためか，ずいぶんプログラムが長くなってしまい，ぎゅうぎゅうになってしまいました。

◆最後に

ゲーム・オーバーのときトリガAではじめからできて，トリガB＋レバーの上でコンティニューです。簡単なゲームなのでコンティニューはいらないと思います。

あと作曲してくれたOP，CLIFくんから，ゲームをするときにはヘッドホンもしくはオーディオ機器に接続してくださいとのことです。

★

★　★

```
 1030 for i=1 to 14:for j=1 to 10:put(j*16,i*16,j*16+15,i*16+15,bb):next:next:fo
r i=0 to 1:for j=0 to 23
 1040 bg_put(0,j,i*30,418):bg_put(0,j,i*30+1,418):next:next
 1050 for i=0 to 1:for j=0 to 63:bg_put(0,i*22,j,418):bg_put(0,i*22+1,j,418):nex
t:next:k=len(mp$(me)):x=1:y=1:for i=1 to k:l=val("&h"+mid$(mp$(me),i,1))
 1060 if l>8 then cm=1:l=l-8:bg_4ren(x*2-1,y*2,419,0,420,0,1) else cm=0
 1070 for j=1 to l+1:if cm=1 then bg_4ren(x*2,y*2,417,417,418,418,0):fill(x*16+8
,y*16+16,x*16+23,y*16+23,0)
 1080 x=x+1:if x>10 then x=1:y=y+1
 1090 next:if cm=1 and x<>1 then bg_4ren(x*2,y*2,16803,0,16804,0,1):fill(x*16,y*
16+8,x*16+7,y*16+15,0)
 1100 next:locate 24,2:print "SCORE";:locate 24,12:print "TIME";:locate 24,6
 1110 print "RADISH";:locate 24,10:print using "MAN ##";man;:endfunc
 1120 /*======= スプライト
 1130 func s_teigi():s$={
 1140  "003FFF00","00FFFF00","0057FFC0","0FFD7FC0",
 1150  "3FFFDFC0","0FFFBFC0","0099AA80","0099AA80",
 1160  "00AAAA00","002AA800","00375500","00DD5540",
 1170  "01DD5580","02FFFEA0","00CFFF80","008AA800","5","8","12" }
 1180 spr_t(8):s$={ "00800800","02800A00","02800A00","02800A00",
 1190  "02955A00","05FFFD40","17FFFF50","17FBBF50",
 1200  "05555560","2800002A","AA5554A8","A028008A",
 1210  "88819202","0AA2AA28","2885A888","0A000800","2","6","15" }
 1220 spr_t(9):s$={ "00400000","05050000","15554040","15555000",
 1230  "55655000","56ED5400","56FB5401","5AABD540",
 1240  "5BBE9555","5A9F9544","5FEAD400","16EF5400",
 1250  "155D5000","05554000","04454010","00000000","9","10","12" }
 1260 spr_t(16):s$={ "09969660","25655958","09596560","02555580",
 1270  "0AFFFFA0","2FFFFFF8","BFFFFFFE","BFFFFFFE",
 1280  "BFFFFFFE","2FFFFFF8","2FFFFFF8","2FFFFFF8",
 1290  "0BFFFFE0","02BFFE80","002BE800","00028000","3","13","15" }
 1300 spr_t(17):s$={ "00000000","01A00000","01588000","1A560000",
 1310  "A5692000","95514400","95286600","955D5400",
 1320  "54FC4480","5A7F8F2A","89CF8A8A","25722000",
 1330  "0A648000","20658000","09460000","02280000","1","2","11" }
 1340 spr_t(11):s$={ "00155400","01555500","05555550","15555554",
 1350  "1554155A","15528556","154AA15A","052AA85A",
 1360  "01400148","05555558","15555558","156AA97C",
 1370  "5F6AA979","55696959","155AA558","0F796F78","3","7","15" }
 1380 spr_t(12):s$={ "00000000","002A9400","C0955503","C2555543",
 1390  "F955555F","F955555F","E55FE557","2575F954",
 1400  "1575F954","157FF954","056FE550","055A9550",
 1410  "01555540","035555C0","3FD557FC","FFF00FFF","1","2","15" }
 1420 spr_t(13):s$={ "000FE000","003FE800","00FFFA00","03FFFE80",
 1430  "0FFFFE90","0FFFFE90","3FFFFFA4","3FFFFFA4",
 1440  "3FFFFFA4","3FFFFFA4","3FFFFFA4","3FFFFFA4",
 1450  "0FFFFEA0","0FFFFE90","03FFEA40","00AAA500","9","10","15" }
 1460 spr_t(10):endfunc
 1470 func bg_teigi(no):k=0:for i=0 to 7:for j=1 to 8:pc(k)=val("&h"+mid$(s$(i),
j,1)):k=k+1:next:next:sp_def(no,pc,0):endfunc
 1480 func spr_t(no):for i=1 to 3:hi$(i)=s$(i+15):next:hi$(0)="0"
 1490 k=0:for i=0 to 15:for j=1 to 8:t$=mid$(s$(i),j,1)
 1500 h$=hex$(val("&b"+mirror$(mid$(mirror$("000"+bin$(val("&h"+t$))),3,2))))
 1510 h$=hi$(val("&h"+h$)):bc(k)=val(h$):k=k+1
 1520 h1$=hex$(val("&b"+right$("0"+bin$(val("&h"+t$)),2)))
 1530 h1$=hi$(val("&h"+h1$)):bc(k)=val(h1$):k=k+1:next:next
 1540 sp_def(no,bc):endfunc
 1550 func bgm_2()
 1560 a$="t130v13@56112o4|:crderg<cr>gedcdredrefrgfrg":m_trk(9,a$)
 1570 a$="v12@23112o4|:rrrgrrrrgrrrrrgrrrrrgrr":m_trk(10,a$)
 1580 a$="v12@23112o4|:crcerccrcerc>brb<d>rbbrb<d>rb":m_trk(11,a$)
 1590 a$="erfgrb<crdedc>brgarfgred4:|":m_trk(9,a$)
 1600 a$="rrrgrrrrrgrrrrrarrrrrarr:|":m_trk(10,a$)
 1610 a$="<crcerccrcerccrcfrccrcfrc:|":m_trk(11,a$)
 1620 a$="|:grgergaragrferferdcrde4drefrgerfgrafrgarb<cr>b<c4:|":m_trk(9,a$)
 1630 a$="@56|:erecrefrferdcrdcr>barb<c4>br<cdrecrderfdrefrgargg4:|":m_trk(10,a$
):a$="|:crcerccrcfrccrcgrcfrgerdfredrcgrferdfredr>b<crgcrr:|":m_trk(11,a$)
 1640 endfunc
 1650 func men_data():mp$={ "774a1a7491975d73f9773971d74","7771b73b75a1c71a775c7
2c76","7777197391d74f73f72971d73","77395973919779779197395976974","7177397719771
9771977195971","77777b7619770d759771c76" }:endfunc
 1660 func syoki():t1={ 64,112,80 ,64,48,32 ,64,112,0 ,64,112,32 ,32,32,0 ,112,1
12,400 }:t2={ 32,32,192 ,64,192,96 ,80,192,0 ,64,128,160 ,48,112,0 ,208,208,336
}:t3={ -4,4,4 ,-4,4,4 ,-4,4,0 ,-4,4,-4 ,-4,4,4 ,8,-8,0 }
 1670 t4={ 0.0.0  .4.4.-4 .0.0.0 .4,4,-4 ,4,4,-4 ,-8,8,-8 }:t5={ 1,1,2,1,2,3 }:t
6={ 16,208 ,128,128 ,96,48 ,144,32 ,160,160 ,80,16 }:nk={ 2,1,2 }:it={ 6,12,6,10
,5,256 }:t7={ 2000,2500,2000,1500,3000,99999999 }:endfunc
 1680 func xy_set(me):for i=0 to 2:tsx(i)=t1(me,i):tsy(i)=t2(me,i):txe(i)=t3(me,
i):tye(i)=t4(me,i):tb(i)=0:ti(i)=0:next:td=t5(me):mx=t6(me,0):my=t6(me,1):iu=it(
me):tim=t7(me):endfunc
 1690 /*======= タイトル
 1700 func title():screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):home(2,448,256)
 1710 home(3,64,256):for i=2 to 3:apage(i)
 1720 fill(0,0,127-(i=3)*384,128,15+(i=3)*13):next:for i=1 to 255
 1730 home(2,448,256+i):home(3,64,256-i):for j=0 to 50:next:next:home(2,448,0):h
ome(3,64,0):for i=0 to 1:apage(3-i)
 1740 symbol(16-(i=0)*128,48,"RADISH",2,2,1,-(i=0)*15,0)
 1750 symbol(14-(i=0)*128,48,"RADISH",2,2,1,-(i=0)*15,0):next:for i=1 to 63
 1760 home(2,448+i,0):home(3,64-i,0):for j=0 to 80:next:next:home(2,0,0):home(3,
0,0):str ttt$(1)={ "RAD   ","   ISH" }
 1770 for i=0 to 1:apage(i):symbol(16-(i=1)*128,48,ttt$(i),2,2,1,15+(i=0)*13,0)
 1780 symbol(14-(i=1)*128,48,ttt$(i),2,2,1,15+(i=0)*13,0):next:for i=2 to 3
 1790 apage(i):fill(-(i=3)*128,0,127-(i=3)*128,128,15+(i=3)*13):next
 1800 for i=1 to 64:home(0,512-i,0):home(1,i,0):for j=0 to 80:next:next
 1810 locate 11,12:print "Push Button";:for i=1 to 4:m_assign(i,i+11):next
 1820 while strig(1)=0:if m_stat(1)=0 then m_play(1,2,3,4)
 1830 endwhile:endfunc
 1840 /*======= M U S I C
 1850 func bgm_1():a$="t130@31p118v13o5|:e.g.ed.>b4&b16<c.>a.<c>g.e4&e16fg16a4&a
16<cd16e4&e16l16ddrd|1drdrgrrferdr:||2erdrcrrrrrrr":m_trk(12,a$)
 1860 a$="@31p218v13o5|:c.e.c>b.g4&g16a.f.ae.c4&c16dd16d4&d16gg16g4&g16l16bbrbbr
br<|1errrrrrr:||2c4>g4":m_trk(13,a$)
 1870 a$="@14p318v11o3|:c.>g.<c>b.g.ba.f.ag.e.ga.f.ag.e.g|1a.f.a<c16r>g16ab:||2b
.g.b<l16cr>brargr":m_trk(14,a$)
 1880 a$="@45116v13o3|:8p3c8p1c8p3c8p2ccp3c8p1ccp3c8p2c8:|":m_trk(15,a$)
 1890 a$="@15v15o5164gggggggggggggggl8p1fede4dc2."·m_trk(16,a$)
 1900 a$="@15v15o5164efefefefefefefefl8p2dc>b<c4>bg2.":m_trk(17,a$)
 1910 a$="@10v15o4c4112cdecdel16fedfededc2":m_trk(18,a$)
 1920 a$="t100@35p2v13o518c>gab<f6e5e-4e1":m_trk(19,a$)
 1930 a$="@14v13o3c2c6c5c4c1":m_trk(20,a$):m_trk(29,"132o1@6v15|:f<c>:|gd>a")
 1940 a$="@35v13o418gefga6a5a4g1":m_trk(21,a$):m_trk(30,"132o3v15@44cf<c")
 1950 a$="@29v13o5g2b6b5b4<e1":m_trk(22,a$):m_trk(31,"132o1v15@68cgc")
 1960 a$="@29v11r2r6r5r4164o3e&f&g-&g&a-&a&b-&b&<c&d-&d&e-&e&f&g-&g&a-&a&b-&b&<c
&d-&d&e-&e&f&g-&g&a-&a&b-&b&<c2":m_trk(23,a$)
 1970 a$="|:2c2&c8.>b<c8>b8a8.e8.a4&aga8g8f8f8f8f8|1f8e8f8a8g8g8g8g<c8.>a8.b8.:|
|2g8g8a8b8<c8c8dc>b8<c4c4":m_trk(24,"@42v13116t140o5"+a$+a$)
 1980 a$="o4r8e4f8e8.>a4&ab8<c8e8d>b8.<c8.d8.e4f8e4&efg8.f32g32a4..g32a32b4..a32
b32<c2..>g8ad8ad8ad8ad8ed8.e4d8c4f8d8e4.<ccc8crcrcrcr":m_trk(24,a$)
 1990 a$="@9v13o4116|:4cr>gr<cr>gr<cr>g<crc>grarerarerarearagrfrdrfrdr|1frdfrfar
grergre<crc>brarbr:||2grergrer<cr>grabr<crccrdr>br:||3frdfrfargrergre<crc>brarbr
:||4grergrer<cr>grabr<crccrcr>br":m_trk(25,a$)
 2000 a$="o3arfrarfrarfara<cr>brgrbrgrbrgbrb<drcrercrercrecrderdrcrdrcr>br<cdr>b
rr<cercercercercedcd>br<d>br<d>br<d>brgfed<c>gar<c>gar<c>ga<cedcdcr>gr<cr>gr<crc
cc>g<cr":m_trk(25,a$)
 2010 a$="v13o3116|:24@45c8c8@67p1cr@59ccc8c8@67p2cr@45cc:|":m_trk(26,a$)
 2020 a$="@33p2v11o511|:geabgea<c>:|agabgab<c":m_trk(27,a$)
 2030 a$="@33p1v11o511|:4ecfg:|fefeefgg":m_trk(28,a$):endfunc
 2040 func doragon():apage(0):wipe()
 2050 line(20,0,0,44,128):line(0,44,16,32,128):line(16,32,20,0,128)
 2060 circle(7,27,7,3,0,360,256):line(10,22,5,33,0):line(13,23,1,31,3)
 2070 paint(16,10,128):paint(5,23,3):paint(7,30,255):fill(4,30,6,32,1)
 2080 line(29,7,29,39,18):line(29,39,63,52,18):line(63,52,29,7,18):paint(32,20,1
8):circle(26,43,16,64,82,355,256):paint(26,43,64):line(20,58,5,63,16)
 2090 line(5,63,40,63,16):line(40,63,33,58,16):paint(20,61,16):endfunc
 2100 func ending():for i=1 to 5:m_assign(i,i+23):next:bg_scroll(1,256,0)
 2110 m_play(1,2,3,4,5):for i=2 to 13:dk_bg(i*2,14):next:bg_4ren(14,14,0,0,0,0,1
):for i=0 to 255:sp_move(1,48+i,112,13):sp_move(2,64+i,112,12):sp_move(3,80+i,11
2,9):if i>128 then sp_set(0,i-144+16,128,16648)
 2120 for j=0 to 200:next:bg_scroll(1,256-i,0):next
 2130 i=-8:my=0:mx=128:while m_stat(1)=1:mx=mx+i:sp_set(0,128,mx,16648)
 2140 my=my-i:bg_scroll(1,0,my):i=i+1:if i=9 then i=-8
 2150 for j=0 to 100:next:endwhile:m_play(1,2,3,4,5):bg_scroll(1,0,0)
 2160 contrast(0):bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):for i=0 to 3:sp_move(i,0,0,0):wipe()
 2170 next:for me=0 to 5:contrast(0):bg_fill(0,0):bg_fill(1,0):bg_write():for k=
15 to 16:for i=12 to 19:bg_put(0,i,k,0):bg_put(1,i,k,0):next:next:fill(96,120,15
9,135,0)
 2180 symbol(105,120,nam$(me),1,1,1,189,0):symbol(104,120,nam$(me),1,1,1,255,0)
 2190 contrast(15):for m=0 to 4000:if m_stat(1)=0 then m_play(1,2,3,4,5)
 2200 next:next:while 1:endwhile
```

★今まで，友達から借りてばかりだったが，はじめて買ったぞ。フッ，リッチだぜ!!(長崎市・夢幻12才)……【影：リッチというのは，毎月10冊買うとかいう場合に使う言葉だぞ。まあ，２冊なら認めてもいいが…。】

PB-100シリーズ用
おもしろカードゲーム

Ninety-Nine（ナインティー・ナイン）

渡辺　高嗣



●はじめに

増設RAMのいらないプログラムをと思って古いベーマガを見ていたら，このゲームが目にとまりました。私流にアレンジしていますが，大筋は変わっていません。

●ルール

あなたとPBは3枚ずつカードを持っています。基本的には場にカードをだして1枚補充します。場にだしたカードの和が99を越えたほうが負けです。

ここでは，10以上のカードに特別な意味があります。

T(10)：場の数に10足すのは普通だが，10引くこともできる。

J　　：場の数を変化させない（つまりパス）。

QとK：一気に場の数を98にする。

《第1表》プログラムの説明

2～6	初期設定
8～10	あなたの画面
12～14	キー入力
16	カードをだす
18～20	PBの画面
22～26	ソーティング
28～30	カードをだす
32	時間待ち
34～52	加算計算Sub
54, 56	勝負あり

```
P0
  2 VAC
  4 $="98765432AQKJ
    T": PRINT "Nine
    ty-Nine!"
  6 FOR I=0 TO 5:A(
    I)= INT( RAN#*1
    3+1: NEXT I
  8 PRINT : PRINT G
    ; CSR4;":";: IF
     G>99 THEN 54
 10 FOR I=0 TO 2: P
    RINT " "; MID(A
    (I),1);: NEXT I
 12 H$= KEY: IF H$≥
    "1"; IF H$≤"3"
    THEN 16
 14 GOTO 12
 16 H= VAL(H$)-1:J=
    A(H): GOSUB 34:
    A(H)= INT( RAN#
    *13+1:G=G+J
 18 PRINT : PRINT G
    ; CSR4;":";: IF
     G>99 THEN 56
 20 PRINT "COM→";
 22 IF D>E;H=D:D=E:
    E=H
 24 IF E>F;H=E:E=F:
    F=H
 26 IF D>F;H=D:D=F:
    F=H
 28 H=-1: FOR I=0 T
    O 2:J=D(I): GOS
    UB 34: IF J+G>9
    9; NEXT I:I=2
 30 G=G+J: PRINT MI
    D(D(I),1);:D(I)
    = INT( RAN#*13+
    1
 32 FOR I=0 TO 250:
     NEXT I: GOTO 8
 34 IF J≤9;J=10-J:
    RETURN
 36 IF J=12;J=0: RE
    TURN
 38 IF J≤11;J=0:G=9
    8: RETURN
 40 J=10: IF G>89;J
    =-J: RETURN
 42 IF G≤9; RETURN
 44 IF H<0; RETURN
 46 PRINT CSR6;"+ /
     -";
 48 K$= KEY: IF K$=
    "+"; RETURN
 50 IF K$≠"-" THEN
    48
 52 J=-J: RETURN
 54 PRINT "You win"
    ;: END
 56 PRINT "Com win"
    ;
```

●実行

RUNさせると，あなたの先攻ではじまります。コロンの左が場の数，右はあなたの持ち札（常に3枚）です。持ち札は左から[1][2][3]のキーに対応しているので，だしたいカードのキーを押してください。Tのカードをだしたときに「＋／－」と聞いてきたら，＋10なら[＋]，－10なら[－]を押してください。

つぎはPBがカードをだしてきます。あとはどちらかの場が99を越えるまでくり返します。

《第2表》変数表

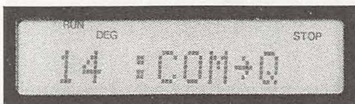
A～C	あなたの持ち札
D～F	PBの持ち札
G	場の数
H，H＄	交換するカード
I	ループ用
J	サブ・ルーチン用
K＄	「＋」か「－」か

参考文献

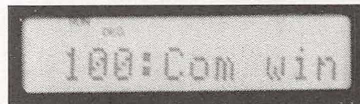
「マイコンBASICマガジン」'81年11月号47ページ　西塚 功氏『99ゲーム』



▲《写真1》3枚のカードから1枚を場にだしていく



▲《写真2》コンピュータ側はQの札をだしてきた



▲《写真3》おっと99を越えてしまって負けちゃった

PB-100/110+
増設RAM用

だれでも楽しめる思考型

四季(しき)の色鉛筆日記(いろえんぴつにっき)

おお／ぴいび♥



▶STORY(物語)

私は日記帳に自分の想(おも)いと風物詩をお気に入りの色鉛筆で綴(つづ)ります。風の悪戯（いたずら）で日記帳のページをめくっていきます。今は1989年の冬。何だかとっても淋しい気持ちになってしまうの……。

▶HOW TO PLAY（遊びかた）

風でめくれた日記帳のページを元にもどすのがあなたの役目です。日記帳は1989年から春夏秋冬(SPRING, SUMMER, AUTUMN, WINTER）の順に綴っています。

この季節のスペルが左右どちらかにズレているので，0～9のキーを押してまん中にもってくればよいのです。スペルは押した数字分だけ動きます。左右どちらに動くかはPBクンがちゃんと正しい方向に判断してくれます。動かす必要がないときは0を押してください。

年が進むとスペルが欠けてしまいますが，そこにも文字があると思って動かしてください。動かすマス目をまちがったり，時間切れでミスとなりますが（ミスのときはその年の春からやり直し），このゲームは簡単そうに見えてむずかしいので，１年につき３回までミスが許されます。制限時間は３年ごとに長→中→短（LONG→NORMAL→SHORT）となります。

西暦2000年をクリアするとゲーム・オーバーです。このミスの方式だと残機をつぶして点を稼(かせ)ぐ人がでてくるので，ノーミスでその年をクリアすると，5,000点ボーナスが入るようになっています。それから，キー操作は早めにしたほうが高得点です。

▶FINAL MESSAGE（書き忘れ）

コンティニューはCキーです。他のキーを押すと1989年からはじまり，何も押さないとゲーム・オーバーです。ミスはモード（DEG→RAD→GRA）に対応していて，画面表示が妙に凝ったトコロがあります。それから季節のスペルは３年ごとに１文字かけていきます。ゲームに使わないキーを押すと死にます。

四季の色鉛筆日記のプログラム・リスト

```
P0
 10 Y=1989:A$="SPRING":B$="SUMMER":C$="AUTUMN":D$="WINTER"
 15 M=99: PRINT "HIGH";V;: GOSUB #1:S=0
 18 U=4: MODE 4
 20 PRINT : PRINT "  in";Y;:H= RND(3* FRAC(Y/3),-1)
 22 M=99: GOSUB #1:$="LONG  NORMAL SHORT "
 25 PRINT "TIME-"; MID(H*6+1,6);
 30 FOR I=0 TO 3:$="::::"+A$(I)+"::::"
 40 R=Y-1989:N=1+ INT(R/3:Q= INT(RAN#*N:E=Q:F=N-E-1
 50 $= MID(1,3)+ MID(1,E+1)+ MID(5+E,10-E)
 60 $= MID(1,10-F)+ MID(1,F+1)+ MID(12)
 70 $= MID(2,12)+"::::::::"
 80 O=6+N:Q= INT( RAN#*O
 90 M=3+E-Q:N= SGNM:T= ABSM
100 IF N>0;$= MID(1+T,12-T)+ MID(13)
110 IF N<0;$= MID(13,T)+ MID(1,12)
115 $= MID(1,12): PRINT CSR0;"████████████";
116 FOR J=1 TO 4
117 PRINT CSRJ-1; MID(J,1); CSRJ+3; MID(J+4,1); CSRJ+7; MID(J+8,1);
118 NEXT J
120 IF N=0;N=-1: IF RAN#>.5;N=1
125 FOR K=60-H*10 TO 1 STEP -1
130 L$= KEY: IF L$=""; NEXT K: GOSUB #2: GOTO 320
131 IF L$="0" THEN 180
135 IF L$≥"1"; IF L$≤"9" THEN 140
138 GOTO 300
140 FOR J=1 TO VAL(L$)
150 IF N>0;$=":"+ MID(1,11)
160 IF N<0;$= MID(2)+":"
170 PRINT CSR0;$;: NEXT J
180 IF VAL(L$)≠T THEN 300
190 FOR J=0 TO 3: PRINT CSRJ;"█"; CSRJ+4;"█"; CSRJ+8;"█";: NEXT J
200 S=S+K: NEXT I: IF U=4;S=S+50
205 Y=Y+1: IF Y≤2E3 THEN 18
210 M=150: PRINT : PRINT "-MARVELOUS!-";: GOSUB #1
220 PRINT : PRINT "BONUS";5E4;:S=S+500: GOSUB #1: GOTO 330
300 M=15: FOR J=1 TO 4: PRINT CSR0;"---";A$(I);"---";: GOSUB #1
310 PRINT CSR0;$;: GOSUB #1: NEXT J
320 U=U+1: IF U<7; MODE U: GOTO 20
330 M=99: PRINT : PRINT " GAME OVER!";: GOSUB #1
340 IF Y≤2E3; PRINT "FELL IN";Y;: GOSUB #1
350 S=S*100: PRINT "SCORE";S;: GOSUB #1
360 IF S>V;V=S: PRINT " EXCELLENT!";: GOSUB #1
450 PRINT "CONTINUE → C";
460 FOR I=1 TO 99:$= KEY: IF $=""; NEXT I: PRINT : END
470 PRINT : IF $="C"; IF Y≤2E3 THEN 15
480 GOTO 10

P1
 10 FOR K=1 TO M: NEXT K: PRINT : RETURN

P2
 10 PRINT : FOR J=1 TO 4: PRINT " TIME OVER!";:M=15
 20 GOSUB #1: PRINT :M=5: GOSUB #1: NEXT J: RETURN
```

（例１） 1989年，春
::::: SPRING :　　2キーを押す
⬇ 左（自動判断）に２マススクロール
::: SPRING :::　（スペルが中央にきて正しい）
3マス　3マス

（例２） 1991年，冬
::: WINTE ::::　　0キーを押す
⬇　（そのまま）
::: WINTE ::::
└（ここにRがあると考える）

（例３） 1994年，夏
::::: UMME :::　　1キーを押す
⬇
:::: UMME ::::　　左（自動判断）１マススクロール
└(ここにS)↑(ここにR)があると考える）

（例４） 1989年，秋（まちがいの例）
::: SPRING :::
⬇　5キーを押す
右（もとが正しいときは乱数で判断）5マススクロール
:::::::: SPRI
――― SPRING ―――（正解表示）

《第１図》ゲームの進めかた



▲《写真１》ここで１文字分ズラすとOKなわけだ



▲《写真２》おや？文字が１文字欠けているぞ



▲《写真３》１文字ズラして，これで正解となる

★僕の名前を聞くと，40才ぐらいの人は「いい名前だ」と言うけど，若い人は笑うんです。えーん，編さんもつぐ美ちゃんもきらいだー。ついでに影さんも。(岡山県英田郡・小椋角栄15才)……【一同：いい名前じゃないの。】

PC-1500+4KRAM
/1501用

パズルゲームはこうでなきゃ

NUMBER PLATE

(ナンバー プレート)

HOGS



パズルゲームです。全部で36面，君は何分で解けるかな？

HOW TO PLAY

画面上の数字が書かれたプレートをすべて消してやることが，このパズルの目的です。

初回はRUN⏎，２回目以後はDEF Aで起動。タイトルが表示されたら，何かキーを押すとゲーム・スタートです。

❷❸——▶ ❸

プレート同士がぶつかると，数字の小さいほうのプレートが消滅する

❷❷——▶

同じ数字のプレート同士の場合は，両方とも消滅する

プレートは動かすと，

❶◀❷◀❸◀❶▶❷▶❸▶❶

というように数字が変わる

《第１図》プレートの性質

０＝で，点滅しているカーソルを左右に動かせます。また，スペース・キーを押しながら０＝を押せば，カーソルの位置のプレートやブロックを動かすことができます。

プレートとプレートをぶつけてやると，数字の小さいほうのプレートがくだけ散って（同じ数字同士の場合は両方とも）消滅します。

ここで一つ注意！プレートは，移動させると**第１図**のような法則で数字が変わってしまうのです。この法則をしっかり把握して，うまくすべてのプレートを消していきましょう。いきづまったらSHIFTでギブアップできます。

３面目以降は手数制限がつきます（残り手数は画面左端に表示）。手数オーバーまたはギブアップで１ミス。ミス３回でゲーム・オーバーです。

プログラムについて

一部機械語を使用していますので，入力後テープにセーブするとよいでしょう。また，機械語領域としてＰ＄～Ｘ＄を使っていますので，これらの変数はいじらないこと！

《第１表》変数表

Ａ～Ｎ	各コマの情報
Ｏ	手数制限の有無
Ｑ	カーソルの状態
Ｒ	残りチャンス
Ｓ	面数
Ｔ	残り手数
Ｖ	カーソル進行方向
Ｗ	ギブアップ・フラグ
Ｘ	Ｘ座標
Ｙ	機械語ワーク，汎用
Ｊ１，Ｊ２	プレートの消去判定用
ＣＲ	プレート残数
Ｐ＄～Ｘ＄	機械語プログラムだっ！
Ｌ( )	プレートの数字変化テーブル

《第２表》機械語の説明

7750－779F	キースキャン
77A0－77D0	手数表示

おっとこいつはラウンド・セレクト!!

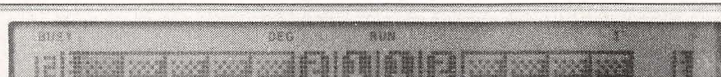
タイトル表示中にMODEを押すと，今までに解いた面までの好きな面からはじめられます。

NUMBER PLATEのプログラム・リスト

```
 1:DIM A$(12)*20,
   L(4):RESTORE
 2:Y=0:FOR P=&775
   0TO &77D0:READ
   Z:POKE P,Z:Y=Y
   +Z:NEXT P:IF Y
   <>14244BEEP 1,
   255:PRINT "DAT
   A ERROR":END
 3:FOR P=0TO 12:
   READ A$(P):
   NEXT P
 4:FOR P=1TO 6:
   READ @$(P):
   NEXT P
 5:FOR P=0TO 4:
   READ L(P):NEXT
   P
 6:XS=1
10:"A"WAIT 0:CLS
   :S=1:R=2:CF=0
20:GPRINT F$;F$;F
   $;:PRINT "   N
   UMBER PLATE
   ";:GPRINT F$;F
   $;F$:BEEP 2
21:Z=ASC INKEY$ :
   IF Z=0THEN 21
22:IF Z<>31THEN 4
   0
30:PRINT "   BOAR
   D SELECT":
   USING "###"
31:CURSOR 19:
   PRINT S:S=S-(
   INKEY$ ="0"AND
   S>1)+(INKEY$ =
   "="AND S<XS):
   IF INKEY$ <>"
   "THEN 31
40:CLS
41:CURSOR 0:PRINT
   STR$ R;:GPRINT
   E$:GCURSOR 150
   :GPRINT E$
42:FOR P=77TO 11
   STEP -6:
   GCURSOR P:
   PRINT " ":
   GCURSOR 155-P:
   PRINT " ":NEXT
   P
43:GCURSOR 58:
   PRINT "BOARD";
   S
44:RESTORE 990+S*
   10:READ T,CR,Z
   $:O=T:FOR P=1
   TO 14:@(P)=VAL
   MID$ (Z$,P,1):
   NEXT P
45:IF O=0THEN 48
46:GCURSOR 58:
   PRINT "LIMIT "
   :FOR P=0TO T:
   GCURSOR 88:
   PRINT P:BEEP 1
   ,60,3:BEEP 1,5
   9,5:NEXT P:
   PAUSE
```



▲《写真１》プレートをころがしてぶつけ合い，全プレートを消すのが目的



▲《写真２》３面以降は手数制限がつく。12手で行なえという５面だ

★英語の小テストで，「Put」の過去分詞を「Putn(プッツン)」と書いてしまい，笑い者になった，我が校随一の大ボケ野郎です。(三重県鈴鹿郡・もあいまん谷口くん15才)……【影：なんでもいい，大きく目立とう。】

```
47:CURSOR 0:PRINT
   " ":CURSOR 0:
   CALL &77A0,T
48:GCURSOR 58:
   PRINT "
   "
49:FOR P=1TO 7:
   GCURSOR P*10:
   GPRINT A$(@(P)
   ):GCURSOR 150-
   P*10:GPRINT A$
   (@(15-P)):NEXT
   P:X=1:U=10
50:Y=@(X):CALL &7
   750,X:IF W
   CURSOR 10:
   PRINT "GIVE UP
   ":GOTO 130
51:GCURSOR U:
   GPRINT A$(Y):
   IF QLET X=X+V:
   U=X*10:GOTO 56
52:IF V=0THEN 56
53:Z=@(X+V):IF Z=
   0GOSUB 60:GOTO
   55
54:IF Y<4AND Z<4
   GOSUB 90:IF CR
   =0THEN 100
55:IF OIF T=0
   CURSOR 9:PRINT
   "STEP OVER":
   GOTO 130
56:GCURSOR U:
   GPRINT A$(Q)
57:GOTO 50
60:T=T-1:CALL &77
   A0,T
61:ON (Y=4)+1
   GOSUB 70,80:
   GCURSOR U+V*10
   :GPRINT A$(Y):
   BEEP 1,140,1
62:@(X)=0:X=X+V:U
   =X*10:@(X)=Y
63:RETURN
70:WAIT 1
71:IF V>0GCURSOR
   U:GPRINT A$(7)
   :GCURSOR U+5:
   GPRINT 0,0,127
   :GCURSOR U+9:
   GPRINT 0;A$(6)
72:IF V<0GCURSOR
   U:GPRINT A$(6)
   :GCURSOR U+1:
   GPRINT 127,0,0
   :GCURSOR U-10:
   GPRINT A$(7);1
   27,
73:WAIT 0:Y=L(Y+V
   )
74:RETURN
80:IF V>0GCURSOR
   U+1:GPRINT 0,A
   $(4):GCURSOR U
   +3:GPRINT 0,0,
   A$(4):GCURSOR
   U+7:GPRINT 0,0
81:IF V<0GCURSOR
   U-3:GPRINT A$(
   4),0,:GCURSOR
   U-7:GPRINT A$(
   4),0,0:GCURSOR
   U:GPRINT 127,0
82:RETURN
90:BEEP 1,250,2:T
   =T-1:CALL &77A
   0,T:J1=Y<=Z:J2
   =Z<=Y:BEEP 1,1
   80,2:BEEP 1,25
   0,1
91:FOR P=8TO 12
92:IF J1GCURSOR U
   :GPRINT A$(P)
93:IF J2GCURSOR U
   +V*10:GPRINT A
   $(P)
94:NEXT P
95:IF J1LET @(X)=
   0:CR=CR-1
96:IF J2LET @(X+V
   )=0:CR=CR-1
97:RETURN
100:"Z"WAIT 6:FOR
    P=62TO 38STEP
    -8:BEEP 1,P,80
    :NEXT P:BEEP 1
    ,44,120:PRINT
    :BEEP 1,18,250
    :WAIT 0
101:IF S<36LET S=S
    +1:GOTO 41
120:PAUSE :FOR P=1
    TO 60:BEEP 1,2
    0,8:NEXT P
121:FOR P=72TO 0
    STEP -4:
    GCURSOR P:
    GPRINT F$:
    GCURSOR 148-P:
    GPRINT F$:BEEP
    1,P+2,8:BEEP 1
    ,P,8:NEXT P:
    BEEP 12,0,15:
    PAUSE
122:FOR P=1TO 4:
    BEEP 1,50,90:
    BEEP 1,85,70:
    BEEP 1,70,80:
    BEEP 1,50,90
123:BEEP 1,58,80:
    BEEP 1,62,80:
    BEEP 1,79,70:
    BEEP 1,62,70:
    NEXT P
124:FOR P=107TO 39
    STEP -2:BEEP 1
    ,P,10:NEXT P
125:CURSOR 4:PRINT
    " CONGRATULATI
    ONS! ":FOR P=1
    TO 30:BEEP 1,3
    8,25:BEEP 1,37
    ,25:NEXT P
126:PAUSE :PAUSE
127:GOTO 140
130:WAIT 4:BEEP 1,
    176,8:BEEP 1,1
    68,5:PRINT :
    PRINT :BEEP 1,
    254,8:BEEP 1,2
    38,5:PRINT :
    PRINT
131:FOR P=1TO 2:
    BEEP 1,85,20:
    PRINT :BEEP 1,
    38,30:PRINT :
    NEXT P:BEEP 1,
    85,30
132:WAIT 0:PAUSE
133:R=R-1:IF R>=0
    THEN 40
140:CLS :CURSOR 8:
    PRINT "GAME  O
    VER"
141:BEEP 1,89:BEEP
    1,96:BEEP 1,10
    7:BEEP 1,147,1
    00:BEEP 1,130,
    120:BEEP 1,164
    ,100
142:BEEP 1,122,350
    :BEEP 1,248:
    PAUSE
143:IF S>XSLET XS=
    S
144:GOTO "A"
200:DATA &B5,&01,&
    BE,&E4,&1A,&B9
    ,&10,&AE,&79,&
    B2,&58,&00,&5A
    ,&00,&B5,&04
210:DATA &BE,&E4,&
    1A,&BF,&80,&8B
    ,&08,&4E,&02,&
    81,&04,&58,&80
    ,&5A,&10,&B5
220:DATA &20,&BE,&
    E4,&1A,&28,&BF
    ,&01,&8B,&06,&
    4E,&0E,&83,&02
    ,&5A,&10,&94
230:DATA &AE,&79,&
    A9,&14,&AE,&79
    ,&AA,&B5,&50,&
    ED,&79,&C2,&FF
    ,&8B,&06,&6C
240:DATA &80,&81,&
    02,&B5,&00,&AE
    ,&79,&82,&F9,&
    9A,&00,&00,&00
    ,&00,&00,&00
250:DATA &A5,&79,&
    72,&8B,&2B,&04
    ,&58,&00,&4E,&
    0A,&81,&04,&58
    ,&3E,&B1,&0A
260:DATA &1A,&94,&
    BE,&ED,&EF,&CD
    ,&8E,&48,&78,&
    14,&D9,&12,&D9
    ,&B3,&C0,&0A
270:DATA &6A,&02,&
    CD,&8E,&BE,&ED
    ,&95,&FD,&5A,&
    BE,&ED,&EF,&FD
    ,&18,&88,&0E
280:DATA &9A
300:DATA "7F000000
    000000000000",
    "7F003E7F5D415
    F7F3E00","7F00
    3E7F4555517F3E
    00"
310:DATA "7F003E7F
    5555417F3E00",
    "7F41756975697
    569757D","7F7F
    7F7F7F7F7F7F7F
    7F"
320:DATA "7F3E5D41
    7F3E00000000",
    "7F000000003E7
    F5D413E","7F00
    36675B6C734B3A
    00"
330:DATA "7F206C4E
    6650745E2C00",
    "7F20785C48606
    0585820","7F40
    60702040603070
    40"
340:DATA A$(0)
350:DATA "3E223E00
    003E3A2A","2E2
    A2A3E0E083E2E"
    ,"2A3A3E2A3A06
    023E","3E2A3E2
    E2A3E"
360:DATA "7F00557F
    7F","33334C4C3
    3334C4C"
400:DATA 3,1,2,3,1
1000:DATA 0,3,"44
     100030002444
     "
1010:DATA 0,4,"40
     403021020404
     "
1020:DATA 6,4,"44
     444131344444
     "
1030:DATA 12,4,"4
     010030020030
     4"
1040:DATA 12,4,"4
     444421124444
     0"
1050:DATA 17,5,"1
     003000300030
     1"
1060:DATA 7,5,"40
     404232324404
     "
1070:DATA 10,6,"4
     044131212440
     4"
1080:DATA 9,5,"04
     020202020240
     "
1090:DATA 10,6,"4
     444321123444
     4"
1100:DATA 8,7,"40
     333033303004
     "
1110:DATA 12,6,"0
     020023130010
     0"
1120:DATA 6,7,"44
     433222314444
     "
1130:DATA 7,7,"04
     422212134400
     "
1140:DATA 14,5,"0
     100101000101
     0"
1150:DATA 8,7,"00
     103330311000
     "
1160:DATA 8,8,"44
     422323332444
     "
1170:DATA 10,8,"0
     022222220020
     0"
1180:DATA 7,9,"44
     333222111444
     "
1190:DATA 18,8,"4
     442322423224
     4"
1200:DATA 9,9,"00
     321321321000
     "
1210:DATA 12,9,"0
     211033302110
     0"
1220:DATA 10,9,"0
     312001220112
     0"
1230:DATA 11,10,"
     022222220022
     20"
1240:DATA 16,10,"
     441112312333
     44"
1250:DATA 12,10,"
     002111220232
     30"
1260:DATA 14,11,"
     023223330323
     10"
1270:DATA 13,11,"
     112300311101
     22"
1280:DATA 16,12,"
     221233314421
     33"
1290:DATA 14,11,"
     201112202113
     10"
1300:DATA 14,11,"
     133310311103
     14"
1310:DATA 11,12,"
     421113332213
     34"
1320:DATA 14,12,"
     313011211021
     12"
1330:DATA 16,13,"
     123123123312
     30"
1340:DATA 12,13,"
     332132231320
     33"
1350:DATA 17,14,"
     311123331222
     31"
```

★つぐ美さんをほめて採用されているやつが多い。しかし，僕はちがうぞ。つぐ美さんの怪力!!……少しの間旅にでます。追わないでください。(和歌山県海南市・**南出佳紀15才**)……**【つぐ美：**旅だって？逃がさないわよ。**】**

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。
パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。
それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。
また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！
なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。
また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容(ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。
プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。
内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

THE GAME MUSIC PROGRAM

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)+FM音源ボード用

SUPER(スーパー)魂斗羅(こんとら)

—Thunder landing—

©コナミ

GORRY

もうしばらくお待ちを…

こんにちは，ＧＯＲＲＹです。「Ｘ１ ＦＭ音源活用マニュアル—ＮＥＷ ＦＭ音源ドライバー・ディスク付き—」がまだでていないぞっ！

そうです。9月中発売予定だったのですが，もうしばらくお待ちください。

またまたコナミ

ということで，本といっしょのディスクに入れそこねた曲を１曲プレゼントします。曲はSUPER魂斗羅（©コナミ）の「Thunder landing」です。

私はこのゲーム，まだ見たこともありません。ＣＤを聴いてみて，とても印象深かったので作ってみました。たまたまＣＤにまちがいのない完璧な楽譜がついていた（これには感心した）ので，音とりはほとんどする必要がありませんでした（だからといって楽ではなかったけど）。

プログラムについて

川野くんの「なんにも考えていない方式」を越える，「なんにも考えていない方式プラス」です。このプログラムを作ったときはせっぱつまっていて，変数化するのもわずらわしかったのでこうなりました。

ドラムなどはそれがとくによく表れています。同じ行ばっかりでしょう。入力のときもけっこう手ぬきできるはずです。

VGMチェックのウラ話

最近，投稿されたＶＧＭのチェックはすべて私がやっています。月に150〜200本の投稿本数がありますから，けっこう大変な作業です。

そんな中で困るのが開けにくい封筒。これがけっこうあるんですよ。心当たりのある人は注意してください。セロテープであちこちぐるぐる巻きにしてあるものとか，ホッチキスでやたら止めているとか……。小さな封筒に無理にカセット・テープをいれている人，開けようとすると破れてしまいます。「破れにくく開けやすい」封筒ということで，ぜひ協力してください。

終わりに

イースII（Ｘ１用）を買ったときに，ＦＭとＰＳＧをミキシングするために，ミキサーと，おまけにリバーブ・プロセッサ（YAMAHA R-50）を入れました。この機械の力は絶大です。リバーブ，ディレイ，エコーなど，計50種（しかもプログラム変更可能）のモードがついています。

みなさんも，音にこだわりを持つようになったら，自分のマシンに付けてみてはどうでしょうか。今までの音が生まれ変わりますよ。



《リスト１》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ﾖｳ ｶｷｶｴ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ｡
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                  'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")       ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")       ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")       ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")       ' ^Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60       'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80       'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70       'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6     'PMD -> PMS
270 END
```

《リスト２》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ｡ SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ｡":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
```

★さーて，ＯＦにでもだすか，と思い，このハガキを切ったら，な，なんと，プログラムのページが８枚も切れちゃったじゃないか。（福岡県飯塚市・**星の王子様12才**）……**【影：**それじゃ，真空切りをマスターするしかない。**】**

まだNEW FM音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1 BASIC(CZ-8CB01/8FB01 V1.0/V2.0)を立ちあげます。NEW BASICの場合は，NEW ONは設定しないほうがよいでしょう。

②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA，Bとします。

③**リスト1**を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER.INI" ↵

と入力すればいいのです。

④**リスト2**を入力し，テープ（ディスク）Aにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER.Bas" ↵

と入力しましょう。まだ，RUNしな

```
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6.3F.B0.57.3A.A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
```

```
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
```

★こんにちは。こうして編集部のみなさんとお話しできるということは，楽しいですね。(大分県東国東郡・キャスバル16才)……【**編**：では，お話ししてね。**影**：もしもし，あたし，影ちゃん。これからもよろしくね。】

いように。
⑤テープ（ディスク）を一度全部ぬいてください。
⑥**リスト2**をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの）。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバグして④にもどってください。

⑦⑥で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW　FM音源ドライバーのテープ（ディスク）のできあがりです。実際に使うのはテープ(ディスク)Bのみです。

さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，
RUN "NEW FM-DRIVER.INI"⏎
と入力してください。

そして，**リスト3**をRUNするとOKです。

```
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

《リスト3》SUPER魂斗羅 —Thunder landing— のBGMプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HED00:DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:DIM A(4,10)
20 DEFUSR1=&HF200
30 DEFUSR2=&HF203
40 DEFUSR3=&HF206
50 DEFUSR4=&HF209
60 DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   MAIN
1020 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1030 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1040 DATA 31,  0,  2,  4,  0, 27,  0,  1,  3,  0,  0
1050 DATA 31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  3,  3,  0,  0
1060 DATA 31,  0,  2,  4,  0, 17,  0,  1,  7,  0,  0
1070 DATA 31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1080 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1090 '-------------------------------------------------------------
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1110 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   D.GUITAR
1120 DATA 11, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1130 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1140 DATA 31,  0,  0,  5,  0, 48,  0, 12,  3,  0,  0
1150 DATA 31,  0,  0,  4,  0,  5,  0,  0,  2,  0,  0
1160 DATA 17, 17, 10,  5,  2, 30,  0,  3, -3,  0,  0
1170 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  3,  0,  2,  0,  0,  0
1180 B$=USR1(CHR$(1)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1190 '-------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1210 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   BASS
1220 DATA 32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1230 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1240 DATA 31,  0,  5,  9,  0, 27,  3,  6,  0,  0,  0
1250 DATA 17,  9,  6,  9,  1, 38,  3,  3,  0,  0,  0
1260 DATA 17, 12,  6,  9,  1, 24,  2,  0,  0,  0,  0
1270 DATA 31,  0, 10,  9,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1280 B$=USR1(CHR$(2)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1290 '-------------------------------------------------------------
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1310 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   Orchestra hit 1
1320 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1330 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340 DATA 22,  0,  0,  2,  0, 25,  0,  4,  3,  0,  0
1350 DATA 26, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1360 DATA 22,  0,  2,  2,  0, 45,  0,  2,  7,  0,  0
1370 DATA 24, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1380 B$=USR1(CHR$(3)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1390 '-------------------------------------------------------------
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1410 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   Orchestra hit 2
1420 DATA 53, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1430 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1440 DATA 25,  0,  2,  2,  0, 23,  0,  2,  3,  0,  0
1450 DATA 20, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1460 DATA 22,  0, 12,  6,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1470 DATA 24, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1480 B$=USR1(CHR$(4)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1490 '-------------------------------------------------------------
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1510 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   Orchestra hit 3
1520 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1530 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1540 DATA 20,  0,  0,  2,  0, 25,  0,  4,  3,  0,  0
1550 DATA 22, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  4,  3,  0,  0
1560 DATA 19, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  8,  7,  0,  0
1570 DATA 24, 12, 10,  5,  5,  0,  0,  4,  7,  0,  0
1580 B$=USR1(CHR$(5)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1590 '-------------------------------------------------------------
1600 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1610 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   MARIMBA
1620 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1630 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1640 DATA 31, 17, 14,  6,  1, 22,  0,  2,  3,  0,  0
1650 DATA 31, 20, 14,  7,  1, 25,  0,  0,  3,  0,  0
1660 DATA 31, 15, 14,  6,  1, 25,  0,  1,  7,  0,  0
1670 DATA 31,  0, 15,  8,  0,  9,  0,  2,  7,  0,  0
1680 B$=USR1(CHR$(6)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1690 '-------------------------------------------------------------
1700 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1710 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   bass drum
1720 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1730 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1740 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1750 DATA 31, 22, 17,  9,  5,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1760 DATA 31,  0, 16,  9,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
1770 DATA 31,  0, 15,  9,  0,  0,  0,  1,  7,  0,  0
1780 B$=USR1(CHR$(7)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1790 '-------------------------------------------------------------
1800 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1810 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   snare drum
1820 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1830 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1840 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1850 DATA 31, 18, 14,  7,  3,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1860 DATA 31, 20, 14,  7,  5, 15,  0,  1,  0,  0,  0
1870 DATA 31,  0, 16,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  1,  0
1880 B$=USR1(CHR$(8)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1890 '-------------------------------------------------------------
1900 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1910 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   OPEN HI-HAT
1920 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1930 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1940 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1950 DATA 31,  0,  4, 10,  0,  9,  0, 15,  0,  0,  0
1960 DATA 31,  0,  4, 10,  0, 10,  0, 11,  7,  3,  0
1970 DATA 31, 22,  4, 10,  3,  6,  0, 15,  7,  0,  0
1980 B$=USR1(CHR$(9)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
1990 '-------------------------------------------------------------
2000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
2010 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI   SYN 2
2020 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
2030 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2040 DATA 20,  9,  5,  4,  2, 28,  0,  1,  0,  0,  0
2050 DATA 20,  0,  8,  6,  0, 50,  0,  0,  0,  0,  0
```

★このハガキは「宇宙ペン」というボールペンで書いています。水の中でも書けるという性能を持ち，特殊色素インクで永久に消えないそうです。(岐阜県各務原市・**長尾　守15才**)……【**影：このハガキも水の中で書いたのか。**】



```
2060 DATA 20,  9,  4,  6,  6, 28,  0,  0,  0,  0,  0
2070 DATA 20,  0,  4,  6,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
2080 B$=USR1(CHR$(10)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
2090 '------------------------------------------------------------------
2100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
2110 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    TOM TOM
2120 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
2130 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2140 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  8,  0,  0,  0
2150 DATA 31, 22, 14,  7,  5,  0,  0,  8,  0,  0,  0
2160 DATA 31,  0, 15,  8,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
2170 DATA 31,  0, 15,  8,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
2180 B$=USR1(CHR$(11)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
9999 'INIT
10000 A$=USR2("0")
10999 'PART 1
11000 A$=USR2("1"+"v13o4Q7@0l16^20")
11010 A$=USR2("1"+"<r4..gab<cr>brerdrgg+8.>|:0")
11020 A$=USR2("1"+"q7a2.a<c8. >b2.eg8.q8a2..r8<(G,A)8&o5a2..>")
11030 A$=USR2("1"+"q7a2.a<c8. >b2.eg8.q8a2..r8<(G,A)8&o5a2,.>")
11040 A$=USR2("1"+"RAA8AB8B<CR>BR<CD8.RCC8CD8DERDREG8.")
11050 A$=USR2("1"+"E1&E1")
11060 A$=USR2("1"+"A8ARA<C8.>BR8GR8F8&F1")
11070 A$=USR2("1"+"A8ARA<C8.>BR8GR8<D8&D1>")
11080 A$=USR2("1"+"A8ARA<C8.>BR8GR8F8&F1")
11090 A$=USR2("1"+"A8ARRGAB<CCRDR8E8&E1>")
11100 A$=USR2("1"+"@V-6L8>AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4")
11110 A$=USR2("1"+"AAR4AAR4AAR4L6GF+D")
11120 A$=USR2("1"+"@10@V+3<A1G+1G2.A4F+2D2>L16@0@V+3EEEER8EEEER8EE8.AAAAR8AAAG+4
..:|")
11999 'PART 2
12000 A$=USR2("2"+"v11o4@0l16^48r192")
12010 A$=USR2("2"+"<r4..defgrfr>brar<dd+8.>|:0")
12020 A$=USR2("2"+"q7e2.eg8.f2.>b<d8.q8e2..r8<(G,A)8&o5a2..>")
12030 A$=USR2("2"+"q7e2.eg8.f2.>b<d8.q8e2..r8<(G,A)8&o5a2..>")
12040 A$=USR2("2"+"REE8EF8FGRFRGA8.RGG8GA8ABRARB<D8.>")
12050 A$=USR2("2"+"B1&B1<")
12060 A$=USR2("2"+"E8ER>A<C8.GR8ER8C8&C1")
12070 A$=USR2("2"+"E8ER>A<C8.GR8ER8A8&A1")
12080 A$=USR2("2"+"E8ER>A<C8.GR8ER8C8&C1")
12090 A$=USR2("2"+"E8ERRDEFGGRAR8B8&B1")
12100 A$=USR2("2"+"@V+9@10Q7E2.G4F+2G8.F+8.D8E2.G4F+4.F+GA2")
12110 A$=USR2("2"+"E2.G4F+2G8.F+8.D8E2.G4F+2G8.F+8.D8")
12120 A$=USR2("2"+"@0>L6AB<CDCDE1CDEGEGA2F+2>")
12130 A$=USR2("2"+"L16Q8@0@V-9BBBBR8BBBBR8BB8.<EEEER8EEEE4..>:|")
12999 'PART 3
13000 A$=USR2("3"+"v14o4Q7@3l16^20r192")
13010 A$=USR2("3"+"q4r4..gab<cr>brerdrgg+8.q7|:0")
13020 A$=USR2("3"+"r2.a<c8.>r1r2.eg8.r2re8.g8g#8")
13030 A$=USR2("3"+"r2.a<c8.>r1r2.eg8.r2r<c8.>b8a#8")
13040 A$=USR2("3"+"A>AA8AB8B<CR>BR<CD8.RCC8CD8DERDREG8.")
13050 A$=USR2("3"+"EE8.B8E8B8.E8.B8EE8.B8E8B8.G8.G+8")
13060 A$=USR2("3"+"@V+5A8A8R2.R2F8.F8.G8")
13070 A$=USR2("3"+"A8A8R2.R2<C8.C8.>B8")
13080 A$=USR2("3"+"A8A8R2.R2F8.F8.G8")
13090 A$=USR2("3"+"A8A8R>GAB<CCRDR8E2EGG+2")
13100 A$=USR2("3"+"@V-5L4RARGRF+RDRARGRF+RDRARGRF+RDRARGRF+L6GF+D")
13110 A$=USR2("3"+"R1>AB<CDCDR1CDEGF+DL16EEEER8EEEER8EE8.AAAAR8AAAG+4..:|")
13999 'PART 4
14000 A$=USR2("4"+"v13o4Q7@4l16^60r192")
14010 A$=USR2("4"+"q4r4..gab<cr>brerdrgg+8.q7|:0")
14020 A$=USR2("4"+"r2.a<c8.>r1r2.eg8.r2re8.g8g#8")
14030 A$=USR2("4"+"r2.a<c8.>r1r2.eg8.r2r<c8.>b8a#8")
14040 A$=USR2("4"+"A>AA8AB8B<CR>BR<CD8.RCC8CD8DERDREG8.")
14050 A$=USR2("4"+"EE8.B8E8B8.E8.B8EE8.B8E8B8.G8.G+8")
14060 A$=USR2("4"+"@V+6A8A8R2.R2F8.F8.G8")
14070 A$=USR2("4"+"A8A8R2.R2<C8.C8.>B8")
14080 A$=USR2("4"+"A8A8R2.R2F8.F8.G8")
14090 A$=USR2("4"+"A8A8R>GAB<CCRDR8E2EGG+2")
14100 A$=USR2("4"+"@V-6L4RARGRF+RDRARGRF+RDRARGRF+RDRARGRF+L6GF+D")
14110 A$=USR2("4"+"R1>AB<CDCDR1CDEGF+DL16EEEER8EEEER8EE8.AAAAR8AAAG+4..:|")
14999 'PART 5
15000 A$=USR2("5"+"v13o3Q7@5l16^00")
15010 A$=USR2("5"+"<q4r4..gab<cr>brerdrgg+8.q7>|:0")
15020 A$=USR2("5"+"@6b8<e8>b8<e>b8b<e8@5a<c8.>@6>b8<e8>b8<e>b8gag<c>b8gb8<e8>b8<
e>b8b<e8@5eg8.@6>a8a8a8a8a<@5e8.g8g#8>@6")
15030 A$=USR2("5"+"b8<e8>b8<e>b8b<e8@5a<c8.>@6>b8<e8>b8<e>b8gag<c>b8gb8<e8>b8<e>
b8b<e8@5eg8.@6>a8a8a8a8a<<@5c8.>b8a#8@5")
15040 A$=USR2("5"+"A>AA8AB8B<CR>BR<CD8.RCC8CD8DERDREG8.")
15050 A$=USR2("5"+"EE8.B8E8B8.E8.B8EE8.B8E8B8.G8.G+8")
15060 A$=USR2("5"+"@V+6A8A8R2.R2F8.F8.G8")
15070 A$=USR2("5"+"A8A8R2.R2<C8.C8.>B8")
15080 A$=USR2("5"+"A8A8R2.R2F8.F8.G8")
15090 A$=USR2("5"+"A8A8R>GAB<CCRDR8E2EGG+2")
15100 A$=USR2("5"+"@V-6L4RARGRF+RDRARGRF+RDRARGRF+RDRARGRF+L6GF+D")
15110 A$=USR2("5"+"R1>AB<CDCDR1CDEGF+DL16EEEER8EEEER8EE8.AAAAR8AAAG+4..>:|")
15999 'PART 6
16000 A$=USR2("6"+"v15O4Q7@3l16^60r192")
16010 A$=USR2("6"+"q4r4..gab<cr>brerdrgg+8.>@6q7^20|:0")
16020 A$=USR2("6"+"e8a8e8ge8ea8ea8.e8a8e8ge8>gag<c>b8g<")
16030 A$=USR2("6"+"e8a8e8ge8ea8ea8.e8e8e8e8ee8.g8g#8")
16040 A$=USR2("6"+"e8a8e8ge8ea8ea8.e8a8e8ge8>gag<c>b8g<")
16050 A$=USR2("6"+"e8a8e8ge8ea8ea8.e8e8e8e8e<c8.>b8a#8")
16060 A$=USR2("6"+"R1R1@0<<E4.EDE4.BA@V-3B4A8<EDE2")
16070 A$=USR2("6"+"C8CRR>B8.AR8GR8A8&A1<")
16080 A$=USR2("6"+"C8CRR>B8.AR8GR8<D8&D1")
16090 A$=USR2("6"+"C8CRR>B8.AR8GR8A8&A1<")
16100 A$=USR2("6"+"C8CRR>B<CDEERGR8@V-3G+8&G+1>>")
16110 A$=USR2("6"+"@10B2.<E4D2D8.D8.>A8B2.<E4D4.DDD2>")
16120 A$=USR2("6"+"B2.<E4D2D8.D8.>A8B2.<E4D2L6DD>A")
16130 A$=USR2("6"+"<<E1E1D2.E4D2>A2L16EEEER8EEEER8EE8.AAAAR8AAAG+4..>>@6@V+6:|")
16999 'PART 7
17000 A$=USR2("7"+"v15o2q7@7l16^20")
17010 A$=USR2("7"+"s200,-127,127,0cccccccs0,0,0,0r@2gab<c<c>>b8<e<e>d8gg+8.>|:0")
17020 A$=USR2("7"+"a8a8@1a2@2a<c8.>g8g8@1g4&ggag<c>b8g@2a8a8@1a2@2a<c8.>a8a8a8a8
ae8.g8g+8")
17030 A$=USR2("7"+"a8a8@1a2@2a<c8.>g8g8@1g4&ggag<c>b8g@2a8a8@1a2@2a<c8.>a8a8a8a8
a<c8.>b8b-8")
17040 A$=USR2("7"+"RAA8AB8B<C8>B8<CD8.RCC8CD8DE8D8EG8.")
17050 A$=USR2("7"+">EE8.B8E8<E8.>E8.B8EE8.B8E8<D8.G8.G+8")
17060 A$=USR2("7"+">A8A8<A<C8.>>B8.G8.F4@1EEF4@2F8.F8.G8")
17070 A$=USR2("7"+"A8A8<A<C8.>>B8.G8.<D4>@1GGA4@2<C8.C8.>B8")
17080 A$=USR2("7"+"A8A8<A<C8.>>B8.G8.F4@1EEF4@2F8.F8.G8")
17090 A$=USR2("7"+"A8A<A>AGAB<CCRDR8>E4<EE>E8<EE>E8<EE>G<G8.>")
17100 A$=USR2("7"+"L8AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4AAR4")
17110 A$=USR2("7"+"AAR4AAR4AAR4L6<GF+D>L12AA<AR2.>G+G+<G+R2.>GG<GR2.")
17120 A$=USR2("7"+">F+F+<F+>F+F+<F+>DD<D>DD<D>")
17130 A$=USR2("7"+"L16EEEER8EEEER8EE8.AAAAR8AAAG+4..:|")
17999 'PART 8
18000 A$=USR2("8"+"@v127o2Q7@8l16^20s200,-127,127,0")
18010 A$=USR2("8"+"bbb@11ggdgdgdgdgd@8bbb@11gl24@8b@11gd@8b@11gdl16|:0@7")
18020 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggrggr@8b8@7g8")
18030 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggrggr@8b8@7g8")
18040 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggrggr@8b8@7g8")
18050 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7g8g8g8@8b24@11g24d24@7g8")
18060 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggrggr@8b8@7g8")
18070 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggrggr@8b8@7g8")
18080 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggrggr@8b8@7g8")
18090 A$=USR2("8"+"g8g8@8b8@7ggr@11b8rg24e24@7G24@11D8")
18100 A$=USR2("8"+"@11GGD>B<@7G@8BRB@7G8G8@8B@7GR8")
18110 A$=USR2("8"+"@11GGD>B<@7G@8BRB@7G8G8@11G>B<R@7G")
18120 A$=USR2("8"+"GGW254@9C8W0@8B8W254@9C8W0@7G8W254@9C8W0@8B8@9W254C8W0")
18130 A$=USR2("8"+"@7GGW254@9C8W0@8B8W254@9C8W0@7G8W254@9C8W0@8BGW254@9C8W0")
18140 A$=USR2("8"+"@8B8B8@11G24D24>B24<@7C8CW254@9C8CW0@8B8@7G8")
18150 A$=USR2("8"+"@7G8G8@8B8@7G8G8G8@11GD>B8<")
18160 A$=USR2("8"+"@8B8B8@11G24D24>B24<@7C8W254C@9C8CW0@8B8@7G8")
18170 A$=USR2("8"+"@7G8G8@8B8@7G8G8G8@8B@9W254C8.W0")
18180 A$=USR2("8"+"@8B8B8@11G24D24>B24<@7C8C@9W254C8CW0@8B8@7G8")
18190 A$=USR2("8"+"@7G8G8@8B8@7G8G8G8@8BG@7G8")
18200 A$=USR2("8"+"@7G8G8@8BW254@9C8CW0@7GGR8@8B8@7G8@8BBBB@11GGGGDDDDL24GD@7GL1
6@8B8")
18210 A$=USR2("8"+"@9W254C8CCW0@8G8@9W254CCC8CC@8W0G8W254@9CC")
18220 A$=USR2("8"+"W254C8CC@8W0G8@9W254CCC8CC@8W0G8@9W254CC")
18230 A$=USR2("8"+"C8CC@8W0G8@9W254CCC8CC@8W0G8@9W254CC")
18240 A$=USR2("8"+"C8CC@8W0G8@9W254CCC8CC@8W0G8@9W254CC")
18250 A$=USR2("8"+"C8CC@8W0G8@9W254CCC8CC@8W0G8@9W254CC")
18260 A$=USR2("8"+"C8CC@8W0G8@9W254CCC8CC@8W0G8@9W254CC")
18270 A$=USR2("8"+"C8CC@8W0G8@9W254CCC8CC@8W0G8@9W254CC")
18280 A$=USR2("8"+"C8CCW0@8G8W254@9CCW0@8L24BBB@11GGGDDD>BBB<L12")
18290 A$=USR2("8"+"@7GGG@11GD>B<@7GGG@8G@9W254C6W0")
18300 A$=USR2("8"+"@7GGG@11GD>B<@7GGG@8G@9W254C6W0")
18310 A$=USR2("8"+"@7GGG@11GD>B<@7GGG@8G@9W254C6W0")
18320 A$=USR2("8"+"@7GGG@11GD>B<@8BBBBBB")
18330 A$=USR2("8"+"L16GGDDR8GGGDR8GG@7G8@11GGD>B<R8GGD>B<R8L24GG@7G@8L16B8:|")
19999 'PLAY
20000 A=USR3(150)
20010 A$=USR4("P")
```

★普通のハミガキに塩をつけて「つぶ塩だ！」と言って歯みがきしているのは僕だけではないはずだ。ねっ，影さん。(宮城県気仙沼市・パンダ14才)……【影：その手は古いぞ。今は，塩をパクッとほおばって…うぐぐ。】



THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

グラディウスII

—4面— ©コナミ

川野　俊充

みなさん，コンニチハ。はちみつ川野です。今回はグラディウスIIの4面のBGMを作りました。20秒程度の短いものですが，いかにも「コナミコナミ」しているいい曲です。リストも今までの中では最も短いので，すぐ入力できると思います。

X68000を持っている人は「ドラスピ」ばっかしやってないで，ちょっと聞いてみてくださいなっと。

ここでいきなり イベントの話

そうそう，9月23日に山下先生のイベントが池袋の西武であったのです(話の展開がゴーインだなあ)。

この日は山下先生はもちろん，Yu-You先生やYK-2先生，手塚先生なども参加されて，イベント初参加のボクとしてはみんなに囲まれて緊張してしまいました（おかげで第2部でのキーボード演奏をまちがえてしまったよーん，え〜ん)。

まあ，それもそのうちに慣れてしまって，楽しく過ごすことができました。でも，セッティングのミスなどもあって，けっこう不安定だったんだよね。

ま，次回までには練習を重ねて完璧(ウソウソ)な演奏(ウソウソウソウソウソだっていってるでしょ)をお聞かせしますので，御期待ください。

プログラムの説明

今回ははじめて256回ループを使いました。MML（演奏データ）の量がそんなに多くなかったので，楽だったんだけど，多くなってくると繰り返しのパターンが使えないので(そう，X68の|:と:|を使う繰り返しは2重以上重ねることができないんだよね)，展開する必要があります。めんどうくさいので，いつもは使わなかったんだけど，今回は繰り返しが少ないので使ってみました。

そうそう，BASICのバージョン2には〔do〕〔Loop〕という新しい命令が入っていて，無限ループが簡単にできるんです。かなり便利なコマンドなので，使いたいのですが，古いBASICしか持っていない人に悪いので使ってません。ま，できる人はプログラムを改造して使ってくださいね。

終わりに

さて，今回はこれくらいです。来月はＰＣ66か88で作ろうかなと思います(88はサウンドボードIIでね)。

もし，リクエストがあるならハガキにてお願いします。ではさよなら，さよならまた来月。

P.S.

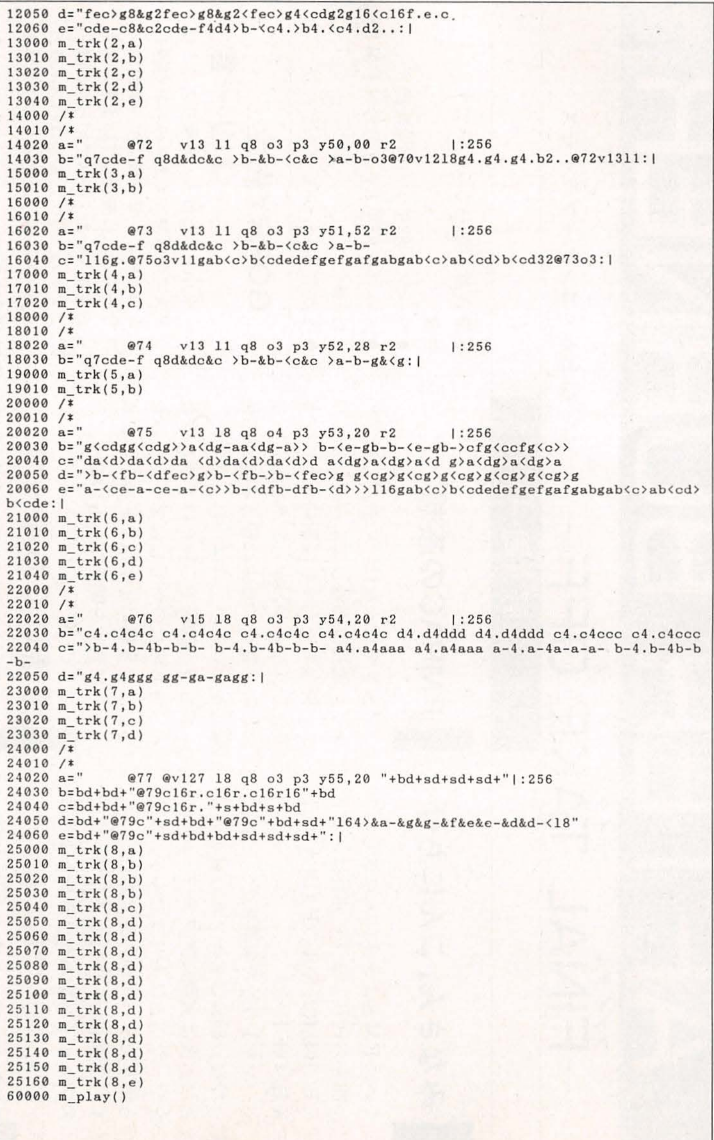
「パワードリフト」を極めたぞーい。ただ，まだDコースだけ全部1位でゴールできないので，もうちっとがんばりたいと思います。記録はEコースの7分12秒。はやくスーパーハングオンが見たいよーん。



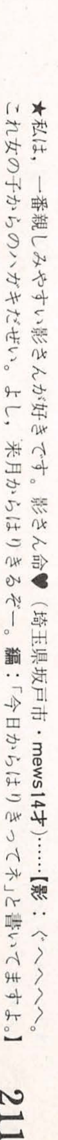

グラディウスII－4面－のBGMプログラム・リスト

```
  1 /*                                                          sa."GR2
 10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 20 /*                      G r a d i u s   I I                     /*
 30 /*                                                              /*
 40 /*     A  W a y   O u t   O f   T h e   D i f f i c u l t y     /*
 50 /*                                                              /*
 60 /*                 P r o g r a m e d  B y  川野  俊充           /*
 70 /*                                                              /*
 80 /*               i n   S e p t e m b e r ／ 2 4 ／ 1 9 8 8      /*
 90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char piano(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       メインメロディー
120      59, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      31,  7,  0,  0,  5, 32,  0,  4,  1,  0,  0,
150      20,  0,  0,  2,  0, 26,  0,  8,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0,  0,  0, 32,  0,  4,  5,  0,  0,
170      24,  3,  0,  6,  4,  0,  0,  4,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,piano)
190 dim char bass(4,10)={
200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       メインメロディー（ＬＦＯ
)
210      59, 15,  2,  1,205, 56,  0,  5,  0,  3,  0,
220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230      31,  0,  0,  0,  0, 32,  0,  4,  1,  0,  0,
240      20,  0,  0,  2,  0, 26,  0,  8,  0,  0,  0,
250      31,  0,  0,  0,  0, 32,  0,  4,  5,  0,  0,
260      24,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  0,  0,  0}
270 m_vset(71,bass)
280 dim char cymbal(4,10)={
290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       ヴォイス　1
300      60, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320      26,  1,  0,  0,  4, 25,  0,  4,  7,  0,  0,
330      12,  8,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0,  0,
340      26,  1,  0,  0,  4, 38,  0,  6,  3,  0,  0,
350      14,  7,  0,  6,  1,  0,  0,  3,  3,  0,  0}
360 m_vset(72,cymbal)
370 dim char hat(4,10)={
380 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       ヴォイス　2
390      60, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410      26,  1,  0,  0,  4, 25,  0,  3,  3,  0,  0,
420      12,  8,  0,  6,  1,  0,  0,  3,  3,  0,  0,
430      26,  1,  0,  0,  4, 38,  0,  8,  7,  0,  0,
440      14,  7,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0,  0}
450 m_vset(73,hat)
460 dim char cymbal2(4.10)={
```

★こら，影!!私はあなたをそんなふうに育てた覚えはありません!(北海道河西郡・ベラボーマン14才)……【影：君たちの相手をしてあげようという親心が，私をこんなふうにしてしまったんだよ。わかってないねー。】



```
470 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          ヴォイス 3
480       60, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
490 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500       26,  0,  0,  0,  1, 25,  0,  4,  7,  0,  0,
510       12,  7,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0,  0,
520       26,  0,  0,  0,  3, 30,  0,  4,  3,  0,  0,
530       14,  7,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  3,  0,  0}
540 m_vset(74,cymbal2)
640 dim char snare(4,10)={
650 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          サブメロディー
660       58, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
670 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680       31,  2,  0,  1,  2, 31,  0,  2,  3,  0,  0,
690       31,  3,  1,  1,  3, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
700       31,  2,  2,  1,  5, 32,  0,  1,  0,  0,  0,
710       18,  6,  4,  8,  4,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
720 m_vset(75,snare)
730 dim char bassdrum(4,10)={
740 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          エレクトリックベース
750       56, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
760 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770       31, 13,  0, 12,  3, 33,  0, 12,  0,  0,  0,
780       24, 12,  2, 12,  4, 44,  0,  0,  0,  0,  0,
790       31,  6,  5,  6,  2, 22,  1,  0,  0,  0,  0,
800       31, 12,  8,  8,  3,  0,  1,  0,  0,  0,  0}
810 m_vset(76,bassdrum)
820 dim char tom(4,10)={
830 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          バスドラム
840       62, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
850 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
860       31, 23,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
870       31, 17, 16,  9, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
880       31, 17, 16,  9,  4,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
890       31, 17, 16,  9,  4,  0,  0,  0,  7,  0,  0}
900 m_vset(77,tom)
910 dim char cymbal3(4,10)={
920 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          スネアドラム
930       60, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
940 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
950       20,  0,  0, 12,  0,  0,  0, 15,  3,  3,  0,
960       31, 15, 14,  6,  1,  0,  0,  0,  7,  0,  0,
970       31, 23, 19, 15,  9, 10,  0,  1,  0,  0,  0,
980       31, 14, 13,  9,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
990 m_vset(78,cymbal3)
1010 dim char hihat(4,10)={
1020 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          ハイハット
1030       56, 15,  2,  1,205, 56,  0,  0,  0,  3,  0,
1040 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050       31, 10,  7,  8,  6,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
1060       31,  9,  7,  8,  6,  0,  0, 11,  0,  3,  0,
1070       31,  9,  7,  8,  6,  0,  0,  2,  0,  2,  0,
1080       31, 18, 15,  8,  5,  0,  0,  7,  0,  0,  0}
1090 m_vset(79,hihat)
9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,3000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
9030 str sd[256],bd[256],s[256]
9040 sd="l64@78e&e-&d&d-&c&>b&b-&a<l8":bd="l64@77d&d-&c&>b&b-&a&a-&g<l8"
9050 s="l64@78e&e-&d&d-e&e-&d&d-l8
10000 /*
10010 /*
10020 a="t200 @70   v15 l8 q8 o2 p3 y48,00 r2       |:256
10030 b="g<cdg4&@71g4.@70>a<dg-a4&@71a4.@70>b-<e-gb-4&@71b-4.@70cfg<c4&@71c4.@70
v14
10040 c=">gg-ed4eg-c4ded4>a4<dgg-ed4eg-c4de<c4dec
10050 d="fec>g4&@71g4.@70fec>g4&@71g4.@70<fec>g4<cdg4&@71g4@70g16<c16f.e.c
10060 e="cde-c4&@71c4.@70cde-f4d4>b-<c4.>b4.<c4.d4.&@71d2@70:|
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
11020 m_trk(1,c)
11030 m_trk(1,d)
11040 m_trk(1,e)
12000 /*
12010 /*
12020 a="      @70   v13 l8 q8 o2 p3 y49,40 r2 r8.  |:256
12030 b="g<cdg8&g2>a<dg-a8&a2>b-<e-gb-8&b-2cfg<c8&c2v13
12050 d="fec>g8&g2fec>g8&g2<fec>g4<cdg2g16<c16f.e.c
12060 e="cde-c8&c2cde-f4d4>b-<c4.>b4.<c4.d2..:|
13000 m_trk(2,a)
13010 m_trk(2,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
13040 m_trk(2,e)
14000 /*
14010 /*
14020 a="      @72   v13 l1 q8 o3 p3 y50,00 r2       |:256
14030 b="q7cde-f q8d&dc&c >b-&b-<c&c >a-b-o3@70v12l8g4.g4.g4.b2..@72v13l1:|
15000 m_trk(3,a)
15010 m_trk(3,b)
16000 /*
16010 /*
16020 a="      @73   v13 l1 q8 o3 p3 y51,52 r2       |:256
16030 b="q7cde-f q8d&dc&c >b-&b-<c&c >a-b-
16040 c="l16g.@75o3v11gab<c>b<cdedefgefgafgabgab<c>ab<cd>b<cd32@73o3:|
17000 m_trk(4,a)
17010 m_trk(4,b)
17020 m_trk(4,c)
18000 /*
18010 /*
18020 a="      @74   v13 l1 q8 o3 p3 y52,28 r2       |:256
18030 b="q7cde-f q8d&dc&c >b-&b-<c&c >a-b-g&<g:|
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,b)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      @75   v13 l8 q8 o4 p3 y53,20 r2       |:256
20030 b="g<cdgg<cdg>>a<dg-aa<dg-a>> b-<e-gb-b-<e-gb->cfg<ccfg<c>>
20040 c="da<d>da<d>da <d>da<d>da<d>d a<dg>a<dg>a<d g>a<dg>a<dg>a
20050 d=">b-<fb-<dfec>g>b-<fb->b-<fec>g g<cg>g<cg>g<cg>g<cg>g<cg>g
20060 e="a-<ce-a-ce-a-<c>>b-<dfb-dfb-<d>>l16gab<c>b<cdedefgefgafgabgab<c>ab<cd>
b<cde:|
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,b)
21020 m_trk(6,c)
21030 m_trk(6,d)
21040 m_trk(6,e)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      @76   v15 l8 q8 o3 p3 y54,20 r2       |:256
22030 b="c4.c4c4c c4.c4c4c c4.c4c4c c4.c4c4c d4.d4ddd d4.d4ddd c4.c4ccc c4.c4ccc
22040 c=">b-4.b-4b-b-b- b-4.b-4b-b-b- a4.a4aaa a4.a4aaa a-4.a-4a-a-a- b-4.b-4b-b
-b-
22050 d="g4.g4ggg gg-ga-gagg:|
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,c)
23030 m_trk(7,d)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      @77 @v127 l8 q8 o3 p3 y55,20 "+bd+sd+sd+sd+"|:256
24030 b=bd+bd+"@79c16r.c16r.c16r16"+bd
24040 c=bd+bd+"@79c16r."+s+bd+s+bd
24050 d=bd+"@79c"+sd+bd+"@79c"+bd+sd+"l64>&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-<l8"
24060 e=bd+"@79c"+sd+bd+bd+sd+sd+sd+":|
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,b)
25030 m_trk(8,b)
25040 m_trk(8,c)
25050 m_trk(8,d)
25060 m_trk(8,d)
25070 m_trk(8,d)
25080 m_trk(8,d)
25090 m_trk(8,d)
25100 m_trk(8,d)
25110 m_trk(8,d)
25120 m_trk(8,d)
25130 m_trk(8,d)
25140 m_trk(8,d)
25150 m_trk(8,d)
25160 m_trk(8,e)
60000 m_play()
```



★私は，一番親しみやすい影さんが好きです。影さん命♥（埼玉県坂戸市・mews14才）……【影：ぐへへへへ。これ女の子からのハガキだぜい。よし，来月からはりきるぞー。編：「今日からはりきってネ」と書いてますよ。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2(FMPAC)用

AFTER BURNER（アフターバーナー）
−FINAL TAKE OFF−（ファイナルテイクオフ）

©セガ・エンタープライゼス

矢野　周一

みなさん，こんにちは

ついにＦＭ音源を手に入れましたので，曲をお送りします。曲目は，ＡＦＴＥＲ ＢＵＲＮＥＲのＦＩＮＡＬ ＴＡＫＥ ＯＦＦです。

ベーマガ１月号の楽譜を見て入力し，載ってない部分はテープから音をとりました。僕は実際にアフター・バーナーをやったことはありませんが，友人から借りたテープから感じとれるものをすべて感じとって作りました。ドラムのフィルインでちがう部分がありますが，アレンジしたと思ってください。

プログラムのしくみ

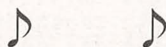
重複して使うフレーズは，文字変数に入れて，あとはＰＬＡＹ文で順番に演奏します。

チャンネルをどのように使っているかというと，ＦＭ音源ではメロディ×２，ギター×３，ベース×１＋ドラム音で，ＰＳＧは１チャンネルをスネアの音に使っています。

苦労した点

このＦＭＰＡＣでなんとかディストーション・ギターの音色を作ろうとしましたが，うまくできません。プログラムに使ってあるのは，その努力の結果です。

ベーマガ９月号など見ましたけど，なにしろＦＭ音源ははじめてですのでどうか良きアドバイスをください。



FMPACの感想

ＭＳＸでこんなにいい音がだせるのかと，最初は感動しまくっていましたが，使っていくうちに制約がきつすぎるということがわかってきました（なにしろ，完全に自由に使える音が15種類しかないというのはつらすぎる）。

でも，7,800円でこれだけできればたいしたものなのかもしれません。みなさんはどう思いますか？ＦＭＰＡＣユーザーに意見を聞きたいものです。

最後にぐちを一つ

友人にこれを聞かせたら，セガ・マークIIIのような音だといわれてしまいました。僕はそっちのほうもやったことがありませんのでわかりませんが，ノリはすごくいいと思いますけど。

僕も４オペレータや６オペレータのＦＭ音源を使ってみたいです。

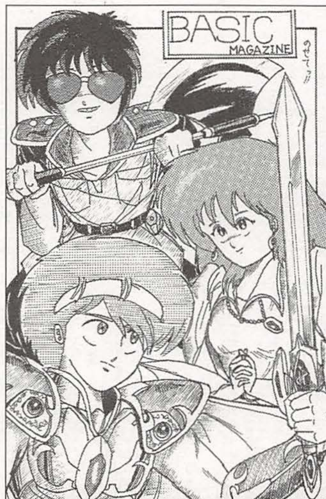
参考

- ベーマガ'88年１月号（楽譜）
- ベーマガ'88年８，９月号（ＦＭ音源110番）
- セガのミュージック・テープ

GORRY先生より一言

やりましたね！一番乗り！のＦＭＰＡＣ用（ＭＳＸ２＋のＦＭ音源もこれと同じ）ＶＧＭです。原曲のノリをみごとに表現しています。スネアをＰＳＧのノイズでやったのはいいですね。リズム音源はバスドラムとハイハットしか使いものになりません。

ＭＳＸの投稿プログラムの６～７割はＦＭＰＡＣ（ＭＳＸ２＋）用のものになりました。たったの7,800円です。まだ持っていない人はすぐ買いましょう。えっ？ＭＳＸ２＋を買うって？



評…きまってるぜ、おい(影)

by 大神　宮



評…つぐ美姫、そんなことをしては…(影)

by TOHT

★短くてもいい，プログラムをたくさん載せてください。（東京都文京区・南電消人13才）……【Dr.D：だれでも打ち込めるプログラム。これぞベーマガのいいところ。どんなプログラムでもいい，どしどし投稿してくれ。】

AFTER BURNER－FINAL TAKE OFF－のＢＧＭプログラム・リスト

```
10 ' AFTER BURNER
20 '          Final Take Off
30 ' FM*6 VERSION
40 '
50 SOUND 6,31:SOUND 7,199:SOUND8,9:SOUND9,9:SOUND10,9
60 FOR I=31 TO 0 STEP -1
70 SOUND 6,I:V=9+(I/5)
80 SOUND 8,V:SOUND 9,V:SOUND 10,V
90 FOR J=0 TO I:COLOR,15,15:COLOR,7,7:NEXT
100 NEXT
110 FOR I=9 TO 1 STEP -1
120 SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,I
130 FOR J=0 TO 50:NEXT
140 NEXT
150 ' ﾈｲﾛ
160 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
170 DIM A%(15)
180 FOR I=0 TO 15
190 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
200 NEXT I
210 _VOICE COPY (A%,@63)
220 DATA 0000,0000,0000,0000
230 DATA 0000,00F6,0000,0000
240 DATA 0011,10EF,0080,0000
250 DATA 0018,20F1,0080,0000
260 _VOICE(@24,@6,@63,@63,@63,@12)
270 CLEAR1500
280 '
290 ' MELODY
300 A1$="C+2.DE"
310 A2$="E2D4.<A"
320 A3$=">D4.C+.<A16R8B4"
330 A4$="E4.DA4.G+"
340 A5$="A4G+R8F+4G+4"
350 A6$="A1.R8B4>C+"
360 A7$="<BR8ARR1R8C+E"
370 A8$="A2.C+E"
380 A9$="A8&A2B4>C+"
390 AA$="<BR8A"
400 AB$="R8GGGG.F+16"
410 AC$="E&E1R8GGGG.F+16"
420 AD$="A&A1R8GGGG.F+16"
430 AE$="E&E1R8D4C+D4E"
440 AF$="C+<R8A1&A4.AB>C16<B16"
450 AG$="E4.D2<G"
460 AH$="G>C<BA4.R8G16F16"
470 AI$="E4.D4EGA2.B>C<A"
480 AJ$=">D4<A>E4<A4>F"
490 AK$="GEGA4B>C<A"
500 AL$="A>CE4D4C<A2.."
510 AM$=">E4.D1&D4."
520 AN$="A2.GE"
530 AO$="DEC<A4.>D<A"
540 AP$="A4>ED4C4<A2REGA"
550 AQ$="AEGA4EG>C"
560 AR$="C<BAGAEGA"
570 AS$="AEGA4>CD<B4A2EGA"
580 AT$="AEGA4EG>C"
590 AU$="C<BAGA>EEE"
600 AV$="EDC<B4>CD<A2.>L16GGGGGG"
610 AW$="L8GA2RE"
620 AX$="B>CDC2<G"
630 AY$="A4>C<B4AGA2."
640 M1$="AR8A2&A8@12L32>V10AV11AV12AV13AV14A8<L1@24":M2$="ER8E2&E8@12L32>V10EV11
EV12EV13EV14E8<L1@6"
650 ' GUITAR
660 G1$="R>C+8RC+8RC+2R8<BA8":G2$="RE8RE8RE2R8DD8":G3$="RA8RA8RA2R8GF+8"
670 G4$=">C.<B8&B2":G5$="E.D8&D2":G6$="A.G8&G2"
680 G7$="B.>C8&C2<":G8$="D.E8&E2":G9$="G.A8&A2"
690 GA$=">C.<B2>C2..R4<":GB$="E.D2E2..":GC$="A.G2A2.."
700 GD$="AAA16R16A16R16>C4.<A"
710 GE$="AAA>D4C4.<"
720 GF$="AAA16R16A16R16>C4.<"
730 GG$=">D1&D8<"
740 GH$="E2.."
750 GI$="v6&A8L32 AA-G A-GG- GG-F G-FE FEE- EE-D E-DD- DD-C D-C<Bv10"
760 GJ$="v6&C+8L32 C+C<B >C<BB- BB-A B-AG AGG- GG-F G-FE FEE- EE-Dv10"
770 ' BASS
780 B0$="L16R8A8>AR16 <A8>AR16 <A8>AR16 <A8A4>AR16 <F+8>F+R16 <G8>GR16 <F+8"
790 B1$=">F+<R16A8>AR16 <A8>AR16 <A8>AR16 <A8A4>AR16 <F+8>F+R16 <G8>GR16 <F+8"
800 B2$="FFFG4>GR8<G"
810 B3$="G>C<BA4>A<GF"
820 B4$="FFFG4G>C<A4A>G16A16"
830 B5$="R8AAR8A.A16R8A"
840 B6$="R8AA16>A16<AA.A16R8G16A16"
850 B7$=">GAR16A<AR16>A<AR16AA8.AR8"
860 B8$=">EF+<A8A8>A<AR16AA8.>AR8 GAR16A<AR16>A<AR16A>EF+ABAG"
870 B9$="E+8<A8A8>A<AR16AA4."
880 BA$=">GAR16A<AR16>A<AR16A>>C+DE8DC+"
890 BB$="<A8<A8A8>A<AR16AA4."
900 BC$=">EF<A8.>A<F+8>F+8<G8>G8<G+8>"
910 ' DRUMS
920 D$="HB16H16HB16H16 HSB16HB16H16HB16 HB16H16H16H16 HS16H16"
930 D1$="R2"+D$
940 D2$="H16H16"+D$
950 D3$="M8"+D$
960 D4$="S8"+D$
970 D5$=D2$+"H16H16 MB12MB12MB12MB12MB12MB12MB16M16M16M16MB8"
980 D6$="HB8 H!8HB8HS8H8 H!B16B16H8HS8"
990 D7$="H16B16 H!B8H8HS8H16B16 H!B8HB8HS8"
1000 D8$="H16H16 HSB16H16HB16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16 H16H16"
1010 D9$="HSB16H16 H16H16HB16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16 H16H16"
1020 DA$="HB16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16  HS1
6H16HS!B16H16 H!S!16H16H!S!MB16H16 H!S!M16H!S!M16H16H!S!M!16 H!S!M!16H16"
1030 DB$="H16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16 S8S8S
!8S!8S!H8S!H8S!H!8S!H!M8"
1040 DC$="R8C!B4S8H16H16B4S8HB16H16 B4S8HS16HS16C!B4C!S8"
1050 DD$="B8B4S8H16H16B4S8HB16H16 B4S8HS16HS16C!B4C!S8"
1060 DE$="B8B4S8H16H16B4S8HB16H16 B4S16S16S16S16C!S4C!S8"
1070 DF$="HB8H16H16 HS8HB16H16 H8H16H16HS8H16H16"
1080 DG$=DF$+"HB8H16H16 HS16S16HB16H16 HM8HM16H16 HM8HM16H16"
1090 DH$=DF$+"HB8H16H16 HS16S16HB16H16 HS24S24S24HS16HS16 S8S16S16"
1100 DI$="HB16H16H16H16 HS16H16HB16H16 H16H16H16H16 HS16H16H16H16"
1110 DJ$="H16H16 HC!B16H16HB16H16 C!SB16HB16H16HB16 HC!B16H16H16H16 HC!S16H16"
1120 DK$="S8 HC!B16H16HB16H16 C!SB16HB16H16HB16 HC!B16H16H16H16 HC!S16H16"
1130 DL$=DJ$+"H16H16 MB12MB12MB12MB12MB12MB12MB16M16M16M16MB8"
1140 ' PSG
1150 K1$="RC32R32CR16CR16C32R32C4."
1160 L1$="RR8"+K1$
1170 K2$="RD32R32DR16DR16D32R32D4."
1180 K3$="RE32R32ER16ER16E32R32E4."
1190 K4$="RF32R32FR16FR16F32R32F4."
1200 L4$="RR8"+K4$
1210 K5$="RG32R32GR16GR16G32R32G4."
1220 K6$="RA32R32AR16AR16A32R32A4."
1230 L6$="RR8"+K6$
1240 K7$="RB32R32BR16BR16B32R32B4."
1250 K8$="RC+32R32C+R16C+R16C+32R32C+4."
1260 K9$=K6$+"R8A8R16ARR8A8R16G":KA$=">"+K8$+"R8C+8R16C+RR8C+8R16<B":KB$=K3$+"R8
E8R16ERR8E8R16D"
1270 P1$="AR16A>A <AR16A>A <AR16A>A <AR16A>A<"
1280 P2$="R8"+P1$+"AR16A>A <AR16A>A<"
1290 P3$="A.G8&G2":P4$="F.G8&G2"
1300 P5$="G.A8&A2":P6$="G.A8&A2"
1310 P7$="A.G2A2..":P8$="F.G2A2.."
1320 P9$="AR16A>A <AR16A>A <AR16A>A <A"
```

★最近のベーマガは，厚くなってきたので，ステーキになりますよ。(福岡県北九州市・**手坂秀輝16才**)……【**影**：えっステーキになっちゃうの？そりゃ，ステキ～。**編**：言うと思った。**影**：編君もステキ。**編**：言うと思った。】

```
1330 PA$="A>A <AR16A>A <AR16A>A <AR16A>A <AR16A>A<"
1340 PB$="R8L8V12ER8V10ER8V8ER8V6ER8V4ER8V2ER8V0E":PC$="R8L8V12AR8V10AR8V8AR8V6A
R8V4AR8V2AR8V0A":PD$="R8L8V12C+R8V10C+R8V8C+R8V6C+R8V4C+R8V2C+R8V0C+"
1350 S$="R8RCR8RC"
1360 S1$="RR8"+S$
1370 S2$="R8R2C24C24C24"
1380 S3$=S$+"R8RCC16C8.R8C8"
1390 S4$=S$+"R8C4C16C16C16C16C4C"
1400 S5$="RC4RC4"
1410 S6$="RC4RC4RC16C8."
1420 S7$="RC4RC4RC16C8.C24C24C24C16C16CC16C16"
1430 SOUND 7,241:SOUND 6,18
1440 '(A)
1450 PLAY#2,"T150L16O4","T150L1O5","T150O5L1","T150O5L1","T150O5L1","T150O3L16",
"T150","T150L8O4","T150L16O4","T150L16O5"
1460 PLAY#2,"V14","V14","V10","V10","V10","V14","V13@A15","S9M5000","V13","V13"
1470 PLAY#2,"EF+ABAGE8F2..L1","RR8C","RR8C","RR8F","RR8A","EF+ABAG<A4A8>A<AR16AA
4.",D1$,S1$,L6$,L1$
1480 PLAY#2,"G","D","D","G","B",B7$,D2$,S$,K7$,K2$
1490 PLAY#2,M1$,M2$,"E..","A..",">C+2..C+8 C+16D16C+8<A4E2",B8$,D5$,S$,KA$,KB$
1500 PLAY#2,"F","C","C","F","A",B9$,D3$,S$,K6$,K1$
1510 PLAY#2,"G","D","D","G","B",BA$,D2$,S$,K7$,K2$
1520 PLAY#2,"G8A2>C8.C16","D8E2G8.G16","E","A",">C+",BB$,D2$,S$,">"+K8$,K3$
1530 PLAY#2,"<A4.>C8.C16R8<A8A8","E4.G8.G16R8G8G8","E","A","C+",BC$,"H16H16 B8.B
16SB8B8SB24S24S24M16M16MB16M16",S2$,"C+8R8C+8RR8C+8R16<B","A8R8A8RR8A8R16G"
1540 PLAY#2,"F8","C8","C","F","<A","G+8<A8A8>A<AR16AA4.",DK$,S$,K6$,K1$
1550 PLAY#2,"R","R","D","G","B",B7$,DJ$,S$,K7$,K2$
1560 PLAY#2,"R8R2@48O5A8.A8.A8A2.@24","R8R2O5A8.A8.A8A2.","E","A",">C+C+16D16C+8
<A4E2",B8$,DL$,S$,KA$,KB$
1570 PLAY#2,"R","R","C","F","A",B9$,DK$,S$,K6$,K1$
1580 IF Z=4 THENPLAY#2,"R","R","D","G","B",">GAR16A<AR16>A<AR16A>C+DE8DC+>",DJ$,
S$,K7$,K2$:GOTO 1600
1590 PLAY#2,"R","R","D","G","B",BA$,DJ$,S$,K7$,K2$
1600 PLAY#2,"R","R","E","A",">C+",BB$,DJ$,S$,">"+K8$,K3$
1610 IF Z=4 THEN 2310
1620 PLAY#2,"R","R",GH$,GI$,GJ$,BC$,"H16H16 R8MB8MB4S!B!6S!B!6S!B!24","R8R2C6C6V
15C24","R8C+R16C+","R8AR16A"
1630 '(B)
1640 PLAY#2,"O5L8V15","O6L8V15","O4V10L1","O4V10L1","O5V10L1","O2L16","V@A15","O
4","V11L1O2","V11L1O3"
1650 IFZ=1THENPLAY#2,"C+2&C+8DE","C+2&C+8DE","E2..","A2..","C+2..","A8A8>A<AR16A
A8.A","H!8HB8HS8H8 H!B16B16H8HS8","RCR8RC","A2..","A2..":GOTO1670
1660 PLAY#2,A1$,A1$,"E","A","C+",">G+8<A8A8>A<AR16AA8.A","R8H!8HB8HS8H8 H!B16B16
H8HS8","V13C24V12C24R24RS9CR8RC","A","A"
1670 PLAY#2,A1$,A1$,"G","B","D",">GA<G8G8>G<GR16GG4.",D7$,S$,"G","G"
1680 PLAY#2,A2$,A2$,"F+","B","D","R8B8B8>B<BR16BB8.B",D6$,S$,"B","B"
1690 PLAY#2,A3$,A3$,"F+4.R8G+4.","A4.R8B4.","D4.R8E4.",">D4>D8R8<DR16E8>E8<",D7$
,S$,"D4.R8E4.","D4.R8E4."
1700 '(B')
1710 PLAY#2,">XA1$;",">XA1$;","E2..","A2..","C+2.E8","R8<A8A8>A<AR16AA8.A",D6$,S
$,"A","A"
1720 PLAY#2,A1$,A1$,"G","B","D",">GA<G8G8>G<GR16GG4.",D7$,S$,"G","G"
1730 PLAY#2,A4$,A4$,"F+","B","D","R8B8B8>B<BR16BB8.B",D6$,S$,"F+","F+"
1740 PLAY#2,A5$,A5$,"D4.R8E4.","F+4.R8G+4.","D4.R8E4.",">D4>D8R8<DR16E8>E8",D7$,
S$,"D4.R8E4.","D4.R8E4."
1750 '(C)
1760 PLAY#2,A6$,A6$,"GF+","BB","D8&D2G4.D","R8<<G4.G8>G8<G8R8>D4>D8R8<D8","HB8 H
SB16H16HB16H16 H16H16HB16H16 HS16H16HB16H16 H16H16XD9$;","R8CRR8CRCR2C","GF+","G
F+"
1770 PLAY#2,A7$,A7$,"F+4E..","B4A..","D4C+..","<A4L8AAAAAAAAAAA>F+GF+",DA$,"R8RC
RR8CR8CCCCC16CC16C","F+4A..","F+4A.."
1780 '(C')
1790 PLAY#2,A8$,A8$,"G","B","D8&D2G4.","D<G4.G>G<G",D8$,"R8CR4R8CR","G","G"
1800 PLAY#2,A9$,A9$,"F+","B","D",">D4>DR8<D",D9$,"CR2C","F+","F+"
1810 PLAY#2,AA$,AA$,"F+4E...","B4A2..XGI$;","D4C+2..XGJ$;","<A4AAAAAAAAAAAAAAA",
DB$,"RR8CRR8CR8CCCCCCCC","F+4A...","F+4A..."
1820 PLAY#2,"O5","O6","L4O4","L4O5","L4O5","L8","@A15","O4","L16O2","L16O3"
1830 PLAY#2,"R","R","R","R","R","A>A<AAL24AR24AR24AR24AR24AR24AR24","S!B!M!8S!B!
M!8S!B!M!8S!B!M!8 S!24S!24S!24R16S!16 S!B!12S!B!12S!12","CCCCC24C24C24&C16C16C12
C12C12",P1$,P1$
1840 PLAY#2,AB$,AB$,"R2BA8","R2>DD8","R2GF+8","A2G4F+","S!6S!24S!24S!4S!C!4S!C!8
","C6C24C24C4C4C","A8","A8"
1850 '(D)
1860 PLAY#2,AC$,AC$,G1$,G2$,G3$,B0$,DC$,S3$,P2$,P2$
1870 PLAY#2,AD$,AD$,G1$,G2$,G3$,B1$,DD$,S3$,P2$,P2$
1880 PLAY#2,AE$,AE$,G1$,G2$,G3$,B1$,DD$,S3$,P2$,P2$
1890 PLAY#2,AF$,AF$,G1$,G2$,G3$,B1$,DE$,S4$,P2$,P2$
1900 PLAY#2,"A","A","R8","R8","R8",">F+<","S16S16","C16C16"
1910 '(E)
1920 PLAY#2,"O5","O6","O4","O5","O5","L8O2","@A15","O4","L4O4V10","L4O3V12"
1930 PLAY#2,AG$,AG$,G4$,G5$,G6$,B2$,DF$,S5$,P3$,P4$
1940 PLAY#2,AH$,AH$,G7$,G8$,G9$,B3$,DF$,S5$,P5$,P6$
1950 PLAY#2,AI$,AI$,GA$,GB$,GC$,B4$+"R8>C<BG4<",DG$,S6$,P7$,P8$
1960 PLAY#2,AJ$,AJ$,G4$,G5$,G6$,B2$,DF$,S5$,P3$,P4$
1970 PLAY#2,AK$,AK$,G7$,G8$,G9$,B3$,DF$,S5$,P5$,P6$
1980 PLAY#2,AL$,AL$,GA$,GB$,GC$,B4$+"<AAAA4",DH$,S7$,P7$,P8$
1990 IF Z=1 OR Z=3 THEN Z=Z+1:PLAY#2,">",">":GOTO 1930
2000 PLAY#2,AM$,AM$,">C.<B1&B4.","E.D1&D4.","A.G1&G4.","F4.G1&G4.R8","B4.R8HB4S!
8H8R4S!8H8M16M16M16M16H16H16","R2RC4RC4","A.G1&G4.","F.G1&G4."
2010 IF Z=4 THEN 2270
2020 PLAY#2,"R8","R8","R8","R8","R8","A","H8"
2030 IF Z=2 THEN 2110
2040 ' ｶﾝｿｳ
2050 PLAY#2,"L4","L4","L8O4V11","L8O5V11","L8O3V10","L8O2","@A15","O3L8","O2L16"
,"O3L16"
2060 PLAY#2,"R","R",GD$,"EEE16R16E16R16G4.E",GD$,B5$,D$+"H16H16",S5$,P1$,P1$
2070 PLAY#2,"R","R",GE$,"EEEA4G4.",GE$,B6$,D$+"H16H16",S5$,P1$,P1$
2080 PLAY#2,"R","R",GF$,"EEE16R16E16R16G4R8",GF$,"R8AAR8A.A16R8",D$,"RC4RC",P9$,
P9$
2090 PLAY#2,"R","R",GG$,"A1",GG$,"AR8AAR8A.A16R8A","H16H16 C!M16BM16B!8R8 C!M16B
M16B!8R8 C!M16BM16B!8","R",PA$,PA$
2100 Z=1:GOTO 1640
2110 '
2120 PLAY#2,"L8O5","L8O6","L4","L4","L4","O2L8","@A15","O4","L4","L4"
2130 PLAY#2,AN$,AN$,G4$,G5$,G6$,B2$,DF$,S5$,P3$,P4$
2140 PLAY#2,AO$,AO$,G7$,G8$,G9$,B3$,DF$,S5$,P5$,P6$
2150 PLAY#2,AP$,AP$,GA$,GB$,GC$,B4$+"R8>C<BG4<",DG$,S6$,P7$,P8$
2160 PLAY#2,AQ$,AQ$,G4$,G5$,G6$,B2$,DF$,S5$,P3$,P4$
2170 PLAY#2,AR$,AR$,G7$,G8$,G9$,B3$,DF$,S5$,P5$,P6$
2180 PLAY#2,AS$,AS$,GA$,GB$,GC$,B4$+"<AAAA4",DH$,S7$,P7$,P8$
2190 '
2200 PLAY#2,AT$,AT$,G4$,G5$,G6$,B2$,DF$,S5$,P3$,P4$
2210 PLAY#2,AU$,AU$,G7$,G8$,G9$,B3$,DF$,S5$,P5$,P6$
2220 PLAY#2,AV$,AV$,GA$,GB$,GC$,B4$+"<AAAA4",DH$,S6$,P7$,P8$
2230 PLAY#2,AW$,AW$,G4$,G5$,G6$,B2$,DF$,S5$,P3$,P4$
2240 PLAY#2,AX$,AX$,G7$,G8$,G9$,B3$,DF$,S5$,P5$,P6$
2250 PLAY#2,AY$,AY$,GA$,GB$,GC$,B4$+"<AAAA4",DH$,S7$,P7$,P8$
2260 Z=3:GOTO 1920
2270 '
2280 PLAY#2,"L1O4V14","L1O5V14","L1O5V10","L1O5V10","L1O5V10","L16O2V13","@A15",
"O4","L16O4V13","L16O5V13"
2290 PLAY#2,"F1","C1","C1","F1","A1","A4>A<AR16AA4.",D4$,"R8RC4RC8","RA32R32AR16
AR16A32R32A4.","RC32R32CR16CR16C32R32C4."
2300 GOTO 1480
2310 ' ｻｲｺﾞ
2320 PLAY#2,"R","R","EE4","AA4","C+C+4",">GA<R8A>AR8<A>A EF+ABAG<A","H16H16 R8MB
!8MB!4C!S!B!8.C!S!B!8.C!S!B!8","R8R2C8.C8.C8","R8C+R16C+R16R2R8O3A4","R8AR16AR16
R2R8O4C+4"
2330 PLAY#2,"R","R",PB$,PC$,PD$,"R","R","R",PC$,PD$
2340 ' ｵﾏｹ
2350 _PLAY(0,A):IFA=-1THEN2350
2360 FORI=0TO1000:NEXT
2370 SOUND7,228:SOUND6,31:SOUND0,30:SOUND1,0:SOUND2,150:SOUND3,0:V=VDP(19)
2380 SOUND13,0:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND12,130
2390 FORI=30TO20STEP-1:SOUND0,I:FORZ=5TO25:SOUND2,Z*4:VDP(19)=VDP(19)+4+(VDP(19)
>247)*247:NEXT:NEXT
2400 VDP(19)=V
```

★私は，影さんより浅香　唯ちゃんのほうがすご〜〜く好きだ。(愛知県瀬戸市・YUKAchan.!!13才)……【影：どうせ，ワタシは，唯ちゃんのようにかわいくないし，若くはないし。編：女性じゃないもんね。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用

グラディウス

GRADIUS II

―タイトル・デモ―

Thomas Brown

内　容

今をときめくコナミ様のビデオゲーム版GRADIUS IIのタイトル・デモの曲です。いやー，いい曲ですね。

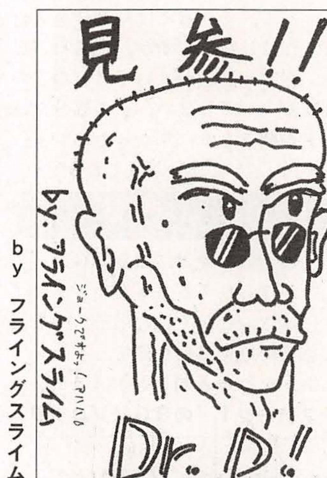
プログラムについて

このプログラムは，私にとって神さまのようなＧＯＲＲＹ先生の「PC－88TONE CHANGER」を使わせていただいています。これによって音色切り換えができるようになって，涙のでる思いです。

GORRY先生より一言

TONE CHANGER使用のプログラムです。これを使うと便利なのがドラムパート。このプログラムでもうまく使っています。

ただ，聴いてみた感じが少し軽いのが残念です。プリセット23番のブラスを使っていますが，もう少し重い音を作ってみるといいですね。



by フライングスライム

評…なんじゃこれは(Dr.D)

GRADIUS II―タイトル・デモ―のプログラム・リスト

```
1 'save"グラ2
2 '---------------------------
3 '-    GRADIUS][ (Konami)    -
4 '-                          -
5 '-        Title Demo        -
6 '-                          -
7 '-     By Thomas Brown      -
8 '-                          -
9 '---------------------------
10 KEY 5,"run"+CHR$(13):KEY 3,"list 2000-"+CHR$(13):KEY 2,"run 100"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET ----------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT "VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD   ,A%(0,0)                    'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                    'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)         'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                    'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                    'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)         'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                    'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                 'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                    'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                    'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255            'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255              'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255            'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255            'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)
740 RETURN
999 '------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  48, 15,  2,  1,       0,  0,  0,  0,0,0
1030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      BASS
1040 DATA  31, 13,  4,  6, 11, 35,  2,  4,  3,  0
1050 DATA  31, 13,  4,  6, 11, 43,  2, 10,  3,  0
1060 DATA  31,  6,  4,  6,  5, 25,  2,  1,  3,  0
1070 DATA  31,  6,  4,  7,  5,  0,  2,  1,  3,  0
1080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
1090 '------------------------------------------------------------
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1110 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1120 DATA  44, 15,  0,  0,       0,  0,  0,  0,0,0
1130 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      BASS DRUM
1140 DATA  31, 24,  0,  8, 11, 12,  0,  0,  0,  0
1150 DATA  31, 15, 17, 12,  2, 17,  0,  0,  0,  0
1160 DATA  31, 24,  0,  8, 11, 19,  0,  0,  0,  0
1170 DATA  31, 19, 16, 12,  2,  0,  0,  0,  0,  0
1180 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
1190 '------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1210 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1220 DATA  60, 15,  0,  1,    5000,-80,  0, 10,0,0
1230 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      SNARE DRUM
1240 DATA  31,  7,  6,  1,  0,  0,  0, 15,  7,  0
1250 DATA  31, 13, 14,  7,  1,  0,  0, 14,  3,  0
1260 DATA  31, 24, 19,  9,  6,  0,  0,  4,  3,  0
1270 DATA  31, 17, 16,  8,  5,  0,  0,  1,  7,  0
1280 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
2000 '
2010 A1$="d2f{b-b-b-} a-2>ce- d2f{b-b-b-}
2020 C1$="o5@58ccc8.c32c32<<@3{ccc}>> @58ccc8.c32c32<<@3c16c16c16c16>> @58ccc8.c32c32<<@3{
ccc}>>
2030 B1$="cccc cccc cccc
2040 E1$="<b-2>d{fff} e-2a->c< b-2>d{fff}
2050 DD$="{c>c<c>c<c>c}<{c>c<c>c<c>c}<":DD$=DD$+DD$
2060 D1$=DD$+DD$+DD$
2070 F1$="c2.{ccc} c1 c2.{ccc}
2080 '
2090 A2$="a-e-c<a-":E2$="e-c<a-e-":D2$=DD$
2100 B2$="cccc":C2$="@58cc116@3<<cccccccc>>14":F2$="c1"
2110 '
2120 A3$="a-4.a-16b-16>ce-<":E3$="e-4.e-16f16a->c<"
2130 '
2140 A5$=">e-4{e-e-e-}<b-g {fa->d-}2{fd-<a-}2 {g&ga-}b-&b-{gb->e-} d-4.d-16d-16<a-f
2150 CA$="o4l4@2{cv0cv13c}v15@3{cv13@2cc}@2{cv0cv13c}@3v15{cv13@2cc}":C5$=CA$+CA$+CA$+CA$
2160 E5$="b-4{b-b-b-}ge- {d-fa-}2>{d-<a-f}2 {e-&e-e-}g&g{e-gb-} a-4.a-16a-16fd-
2170 B5$="{e-&e-e-}{e-e-e-}{e-&e-e-}{e-e-e-}":B5$=B5$+B5$+B5$
2180 B5$=B5$+"{d-&d-d-}{d-d-d-}{d-&d-d-}{d-d-d-}
2190 F5$="o5e-1d-1e-1d-1
2200 D5$="v10116e-a-b->e-<e-a-b->e-<e-a-b->e-<e-a-b->e-< fa->d-f<fa->d-f<fa->d-fa-fd-<a-":
D5$=D5$+D5$
2210 '
2220 A6$="f2{fg>c}2 c4.c16c16c2 r<b-ad y140,5v10c2.
2230 E6$="c2{cfg}2 e4.e16f16g2 rff<b- a2&a16.116v10av9av8av7av6av5av4av3av2av1a
2240 B6$="{c&cc}{v10cv12cc}{c&cc}{v10cv12cc}":B6$=B6$+B6$
2250 B6$=B6$+"f1&f1
2260 C6$=CA$+"@2{c&cc}@3v15{c@2v13cc}116@2v13c@3v15cccccccl4@2c"
2270 D6$="cfg>c<cfg>c<cfg>c<cfg>c< ceg>c<ceg>c<ceg>ceg>ce <<<fb->cfcfg>c<fb->cfcfg>c q8o4v
12 f2&f8.116v10fv9fv8fv7fv6fv5fv4fv3fv2fv1f
4000 '
4010 CMD PLAY "y38,188t17714@23o5v11","t17714@1o3v11","t17714v15","t17714q5v9o5","t17714v1
1o4","t17714q7v10o4"
5000 '
5010 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
5020 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
5030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
5040 CMD PLAY A3$,B2$,C2$,D2$,E3$,F2$
5050 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
5060 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
```

★僕の友人H.Kは，昼の放送で「やってやるぜ」と大声で言って，学校中の笑いものになった超ウルトラスーパー絶倫人，やってやるぜマンです。(福島県耶麻郡・THE FANKS 15才)…【影：なつかしの断ちゃんネタ。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-9801シリーズ＋サウンドボード用

銀河任侠伝（ぎんがにんきょうでん）―ステージ１―

©ジャレコ

武井明夫

はじめに

たまにはこーいうマイナーな曲も本誌に載せてくで～！

内　容

銀河任侠伝の１面のＢＧＭです（誰だっ!!　知らないなんていってるやつは!!）。

プログラムについて

ＦＭ音源をメロディ，ドラム，ベースに使って残りのＳＳＧ３声をコードにあてました。ちなみに曲は６回ループして，いきなりプツッと切れて終わりです。

98は音色の切り換えが簡単にできるので，この曲もけっこう楽に作れました。むしろ苦労したのは音とりのほうでした。

一応近くのゲーム・センターに録音しに行って，できるだけ効果音を入れないようにしたのですが，ところどころに「とおっ」とか「いで！」などの効果音が入ってしまい，その部分だけコードが聞きとりにくかったのです。まあ，なんとかごまかしましたが……。

おわりに

ところでベーマガに載るＢＧＭってみんなかぎられてるじゃないですか！たまにはこんなかくれた名曲（？）なんかも載せてみてはいかがでしょう。

ああ，それから聞くときはスピーカにできるだけつないでください。低音（とくにドラム）がぜんぜんちがいますから……。

GORRY先生より一言

98も最近は投稿が増えてきました。その中の１本です。私は，じつはまだこの曲を聴いたことがない（ＣＤまだ買ってないのだ）のですが，知っている人に聴かせたところ，「すんげー音色が似てる」ということでした。

ただ，数か所音とりをミスっているところがあるようです。各自直してみましょう。これもミュージック・プログラム修業の一つです。

銀河任侠伝―ステージ１―のＢＧＭプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&H1E60
20 PLAY ALLOC 10000,10000,10000,10000,10000,10000
30 DIM A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9),D%(4,9),E%(4,9),F%(4,9)
40 '▁▂▃▅▇ ｲﾝﾄﾛﾉ ﾈｲﾛﾉ ﾃﾞｴﾀ ▇▅▃▂▁
50 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
60 READ A%(X,Y)
70 NEXT Y,X
80  DATA    2,15, 0, 0,    0, 0, 0, 0, 0, 0
90 DATA 10,20,24, 0,15, 90, 0, 2,-4, 0
100 DATA 10,20,24, 0,15, 90, 0, 2,-4, 0
110 DATA 10,20,24, 0,15, 80, 0, 4,-4, 0
120 DATA 10,20,24, 0,15, 80, 0, 3,-4, 0
130 VOICE 39,A%
140 '▁▂▃▅▇ ｺｳｵﾝ?ﾉ ﾄﾞﾗﾑﾉ ﾈｲﾛﾉ ﾃﾞｴﾀ ▇▅▃▂▁
150 VOICE COPY 58,B%
160  FOR I=1 TO 4:B%(I,0)=0:NEXT I
170  FOR I=1 TO 4:B%(I,1)=7:NEXT I
180  FOR I=1 TO 4:B%(I,7)=2:NEXT I
190  FOR I=1 TO 4:B%(I,5)=117:NEXT I
200 B%(0,2)=4:B%(0,3)=1:B%(0,4)=1500:B%(0,5)=127:B%(0,7)=15
210 VOICE 2,B%
220 '▁▂▃▅▇ ﾃｲｵﾝ?ﾉ ﾄﾞﾗﾑﾉ ﾈｲﾛﾉ ﾃﾞｴﾀ ▇▅▃▂▁
230 VOICE COPY 58,F%
240  FOR I=1 TO 4:F%(I,0)=1:NEXT I
250  FOR I=1 TO 4:F%(I,2)=11:NEXT I
260  FOR I=1 TO 4:F%(I,7)=2:NEXT I
270  FOR I=1 TO 4:F%(I,5)=112:NEXT I
280 F%(0,2)=4:F%(0,3)=1:F%(0,4)=1500:F%(0,5)=127:F%(0,7)=15
290 VOICE 1,F%
300 '▁▂▃▅▇ ﾒｲﾝﾉ ﾈｲﾛﾉ ﾃﾞｴﾀ ▇▅▃▂▁
310 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
320 READ C%(X,Y)
330 NEXT Y,X
340  DATA   59,15, 0, 0,    0, 0, 0, 0, 0, 0
```

★プログラムを投稿するとき１枚のディスクに数本のプログラムをいれて投稿してもいいのかな？（愛知県碧南市・HST-L，R 18才）…【編：ただし，原稿は別々に書いて，ファイルもどれがどれかはっきり書いてね。】

```
350 DATA  0,21,20, 5,15, 80, 0, 5, 1, 0
360 DATA  0,21,20, 5,15, 99, 0, 4,-3, 0
370 DATA  0,21,20, 5,15, 80, 0, 3, 1, 0
380 DATA  0,21,20, 5,15, 80, 0, 2, 2, 0
390 VOICE 11,C%
400 ' ﾍﾞｰｽAﾉ ﾈｲﾛﾉ ﾃﾞｰﾀ
410 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
420 READ D%(X,Y)
430 NEXT Y,X
440  DATA   41,15, 0, 0,    0, 0, 0, 0, 0, 0
450 DATA  0,20,22, 0,15,109, 1, 1, 1, 0
460 DATA  0,31,31, 0,15,100, 1, 2, 1, 0
470 DATA  0,20,22, 0,15, 96, 1, 1, 1, 0
480 DATA  0,20,22, 0,15, 85, 1, 1, 1, 0
490 VOICE 30,D%
500 ' ﾍﾞｰｽBﾉ ﾈｲﾛﾉ ﾃﾞｰﾀ
510 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
520 READ E%(X,Y)
530 NEXT Y,X
540  DATA   41,15, 0, 0,    0, 0, 0, 0, 0, 0
550 DATA  0,20,25, 0,15,109, 1, 1, 3, 0
560 DATA 23,31,20, 0,15,108, 1, 2,-3, 0
570 DATA  0,20,25, 0,15, 96, 1, 1, 3, 0
580 DATA  0,20,25, 0,15, 85, 1, 1, 3, 0
590 VOICE 31,E%
600 PLAY "Q8MBT114@39","MBQ8","Q8MB@30","MBQ8","MBQ8","MBQ8"
610 C1$="@V102L16O3CC>C<C<A#R>A#R<G#R>G#<G8FGA#"
620 A1$="R1R1"
630 B1$="L16@1O2CC@2B@1RCC@2B@1RCC@2B@1CRC@2B@1C"
640 D1$="O6V10C2.^16L32<A#G#GFD#DC1"
650 E1$="O5V10G2.^16L32FD#DC<A#AG1"
660 F1$="O5V10D#2.^16L32C#<BA#G#F#FD#1"
670 A2$="V10@V94L16CCGCFRCRD#RCD8CDD# CCGCFRCRD#RCD8D#GA#"
680 A3$="RR@V103O7C8C8C8<A#8A#G8FD#8F8FD#FD#FL32GGGG GGGG GGGG GGGG GG"
690 C3$=">CCCC CRRR<GRGGRGGR FFFF F RRRGRGGRFGA#"
700 D3$="O4L16RRV11GV10GRRV11GV10GRRV11GV10GRRV11GV10GRRV11FV10FRRV11FV10FV11D#R
D#D#V10D#V11D#D#D"
710 E3$="L16O4RRV11D#V10D#RRV11D#V10D#RRV11D#V10D#RRV11D#V10D#RRV11DV10DRRV11DV1
0D<V11BRBBV10BV11BBB"
720 F3$="L16O4RRV11CV10CRRV11CV10CRRV11CV10CRRV11CV10CRRV11<A#V10A#RRV11A#V10A#V
11GRGGV10GV11GGG"
730 D4$="O4RRV11GV10GRRV11GV10GRRV11GV10GRRV11GV10GRRV11FV10FRRV11FV10FRRV11>CV1
0CRRV11CV10C"
740 E4$="L16O4RRV11D#V10D#RRV11D#V10D#RRV11D#V10D#RRV11D#V10D#RRV11DV10DRRV11DV1
0DRRV11GV10GRRV11GV10G
750 F4$="L16O4RRV11CV10CRRV11CV10CRRV11CV10CRRV11CV10CRRV11<A#V10A#RRV11A#V10A#V
11>RRD#V10D#RRV11D#V10D#"
760 C4$=">CCCC CRRR<D#R>D#<D#RD#>D#R< FFFF GRRR>CR<A#>CRC<A#8"
770 A4$="L16>RRC8C8C8<A#8A#G8FD#8FD#FD#GFD#L32CCCC CCCC CCCC CCCC CC"
780 B3$="@1CC@2BR@1CC@2BR@1CC@2BR@1C@2BBB"
790 B4$="@1CC@2BR@1CC@2B R BBBB R BBB"
800 D5$="O4V10G#1G2G#2"
810 E5$="O4V10D#1D2D#2"
820 F5$="O4V10C1<B2>C2"
830 C5$="@31@V102G#2F2G2G#4.G8"
840 B5$="@1CCCC@2BRRR@1CRCR@2BB@1C@2B"
850 A5$="L16RRFD#FD#FD#FG8G4^16RRA#GA#GA#GA#>C8C4^16"
860 A6$="<R RFD#FD#FD#F#FD#C8D#8.RRA#GA#GA#GA#>C8L32CCCC CCCC CCCC CCCC CCL16<<G
A#8>C4^16"
870 C6$="F2G#2G2Q5@30@V102G#G#G#G# G#G#G#G# G#RG#RQ8 GA#R>C"
880 B6$="@1CCCC@2BRRR@1CC@2B@1C@2BB@1C@2BB@1C@2B@1C@2BB B32B32G16"
890 D6$="F2G#2A#2>C1"
900 E6$="D2D#2F2G#1"
910 F6$="<A#2>C2D2D#1"
920 C7$="RRGRCCGR<G#R>D#<G#RG#>D#R<GR>DR<GG>DRCRGCRCGR"
930 D7$="O4RRV11GV10GRRV11GV10G RRV11D#V10D#RRV11D#V10D# RRV11DV10DRRV11DV10D V1
1GV8GV11GGV10GV11D#FG"
940 E7$="O4RRV11D#V10D#RRV11D#V10D# RRV11CV10CRRV11CV10C<RRV11BV10BRRV11BV10B> V
11D#V8D#V11D#D#V10D#V11CCD#"
950 F7$="O4RRV11CV10CRRV11CV10C<RRV11G#V10G#RRV11G#V10G#RRV11GV10GRRV11GV10G>V11
CV8CV11CCV10CV11<GG>C"
960 A7$="CCD#F8L32FFFF FFFF FFFF FF^8L16DDC<A#8>L32CCCC CCCC CCCC<L16GA#8"
970 A8$=">C4CCD#F8L32FFFF FFFF FFFF FF^8L16D4D8C4C<A#GA#>L32CCCC CCCC CCCC CCCC
CCCC CCCC CCCC CCCCL16R1"
980 B8$="@2BRRRRRRR@1CRRR@2>CR<CR"
990 C8$="CRGRCCGR<G#R>D#<G#RG#>D#R<GRRRRRRG4A#4"
1000 D8$="O4RRV11GV10GRRV11GV10G RRV11D#V10D#RRV11D#V10D# V11GV10GRRRRRRG4A#4"
1010 E8$="O4RRV11D#V10D#RRV11D#V10D# RRV11CV10CRRV11CV10CV11DV10DRRRRRRD4F4"
1020 F8$="O4RRV11CV10CRRV11CV10C<RRV11G#V10G#RRV11G#V10G#V11BV10BRRRRRRB4>D4"
1030 PLAY A1$,B1$+B1$,C1$+C1$,D1$,E1$,F1$
1040 FOR I=1 TO 6
1050 PLAY "O6"+A2$+"@11",B1$+B3$,C1$+C1$,"O5"+A2$,A1$,A1$
1060 PLAY A3$,B1$+B1$,C3$,"O5"+D3$,E3$,"O4"+F3$
1070 PLAY A4$,B1$+B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1080 PLAY A5$,B5$+B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1090 PLAY A6$,B5$+B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1100 PLAY A7$,B1$+B1$,C7$,D7$,E7$,F7$
1110 PLAY A8$,B1$+B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1120 PLAY "@39",B1$+B1$,C1$+C1$,D1$,E1$,F1$
1130 NEXT I
```


★マシンが壊れても，食べ物をはなさないという執念は，何かの役に立たないのだろうか？ねえ，影さん。（秋田県雄勝郡・探険家呪術師レイスト16才）…【編：今月もこれで終わりだというのに，ハガキをはなさない影さん。】

あくせすROOM

ザ・ベスト・プログラマー・インタビュー

編：「創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト」でしばらくお休みしていましたが，今月からベスト・プログラマー・インタビューが復活します。

Dr.D：今月のベスト・プログラマーはＰＣ－6001用『GOKIVADER』を作った末富　悟くんに決定!!

編：このプログラムは，見た目はそれほどパッとしたゲームではないのですが，やってみるとすごくのめり込んでしまう，アイデアがすばらしいゲームなのですが，このアイデアはどうやって生まれてきたのですか？

末富：日頃から，数種類のアイデアを持っていて，その中から，ゲームになりそうなものを選びだし，プログラミングしています。このゲームは，ＰＣ－6001で，スピードがあり，かつおもしろいゲームを作ろうと思って作りました。

編：操作にファンクション・キーを使ったのはどうしてですか？

末富：普通は，カーソル・キーを使うのでしょうが，それだとどうしても取れないことがありますからネ。それにスピード感も落ちてしまいます。だから，ファンクション・キーにしたわけです。

編：あと，末富さんの作品はいつもリストが短かいのですがこれは意図的にやっているのですか？

末富：はい。僕は，アイデアがおもしろくて，しかも短かいものをモットーに作っています。ですから，一とおりゲームができたら，リストをより短かくする努力しています。

編：なるほど，よくDr.が言っているシンプル・イズ・ベストですネ。みなさんもぜひ参考にしてみてください。

読者のあくせすコーナー

●「KEY BORD」では，SEGA BASIC（とくにHome BASIC）ユーザーを募集しています。ユーザーのかたは，60円＋10円切手を同封のうえ下記の住所まで送ってください。
（〠061-14 北海道恵庭市牧場381 米田方・『ＫＢ』編集部）

●「X68K USER CLUB」では，68のＢＡＳＩＣもしくはマシン語を知っている人を募集しています。興味のある人は60円切手と簡単な自己紹介（ＢＡＳＩＣが使えるかなど）を同封して，下記の住所まで。
（〠711 岡山県倉敷市児島小川 9－7－3・伊東智則）

●「チャートクラブ」では，Ｘ１ターボ，ＦＭＲ－30，ＮＥＣラップトップを使用して株式や経済のチャートを分析しています。くわしくは60円切手と使用機種，住所氏名，電話番号を書いた紙を同封のうえ下記の住所まで。
（〠421-12 静岡市羽島285 チャートクラブ・寺田順治）

●「Super-MZ world」は，ＭＺ－2500シリーズのユーザーを対象にしたクラブです。会報やプログラム・サービス等を実施していく予定です興味のある人は60円切手を同封のうえ下記まで。
（〠252 神奈川県藤沢市亀井野1015・多賀博之）

●「MSX ISLAND」では，会員を募集してます!!60円切手を同封して下記へ
（〠243 神奈川県厚木市山際989－4・山本　弥）

明日のSTAR PROGRAMER

「ゆーくんの結婚おめでとうゲーム」
（山口県防府市・**重枝賢史**）

「ミニ・けいば」
（千葉県印旛郡・**手塚正芳**）

「Faust」
（富山県下新川郡・**四杉誠一**）

「Cop wars」
（東京都豊島区・**かっぱぎエース**）

「ワンルームアドベンチャー」
（千葉県柏市・**名取宏明**）

「DARTS GAME」
（京都市・**安岡　毅**）

「EXCLUDE」
（兵庫県姫路市・**前田晃宏**）

「三つゲーム」
（愛知県名古屋市・**コロちゃん**）

投稿ありがとう!!

エキスパート＝プロ／加藤義啓／森幹男／大脇宏仁／重枝賢史／矢野周一／荒川憲一／武井明夫／落合利行／宮田宗親／鈴木浩之／露崎達也／大岡靖嗣／吉田一仁／岩田雅之／RUO／海老原玲次／斉藤秀美／山崎勇雄／おお！ぴいぴ♡／藤枝雅人／國賀宏隆／大平知宏／宮崎智也／森重隆文／樋場直人／増本善久／井上俊博／岡田敏彦／ＰEEK POKE／田口順一／市川由紀夫／湯原清吾／川町兼弘／市山真治／田村清朗／工藤淳一／大越長晴／安江信吾／平岡謙治／Out of memory／中村秋久／平岡誠治／まき・ろうえる／相田剛／末富　悟／近藤太郎／才田信一／高野幸寿／坂井　悟／小野孝臣／関義弘／大井隆広／江頭　相／桐朋コンピューター研究会／木村邦彦／旦部幸博／PAPAIYA SOFT／ロッキー吉田／中田譲二／市場太朗／中村健一／守山算哉／UINAL／斉藤正一郎／児玉忠士／飯塚　啓／松沢高広／倉岡幹雄／ⓅKieth Gallant／Mr.スローハンド／武田信孝／前田晃宏／KODASAN／NOA SOFT／電人／重政志郎／SOMＩ／松永幹廣／安達弘明／島田敏秀／カリット／熊谷　剛／ZEPLIASTORM／佐々木章二／前田貴弘／奥平博信／ryen-nyen／狩野博之／三浦勝洋／山本泰秀／THE・NADU／園田頼孝／佐藤　一／酒井良明／平光利浩／下中順司／ズオ／あばずれ17／BELPHA／毛呂山太郎／木下健次／高橋宏行／星出剛志／長谷川　泰／高野　宏／ＦＲＯＧ／西　護／べら坊／Random 田村Forever／玉置昇三／藤田哲生／立川励／ＥＭＧ／寺島隆幸／磯田幸秀／安岡　毅／HANIWA／高橋茂信／酒寄正章／伊藤　薫／大沼政文／吉岡　忠／中原智博／下垣内　泰／大林素子／BLACK-Hom／手塚正芳／ひばり中マイクロコンピュータークラブ／橋本英二／YANAGI／小幡利顕／小池智則／酒田経史／鈴木　淳

★まだまだたくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ！

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER



このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

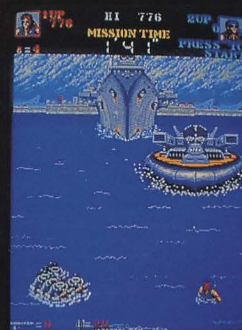
最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。



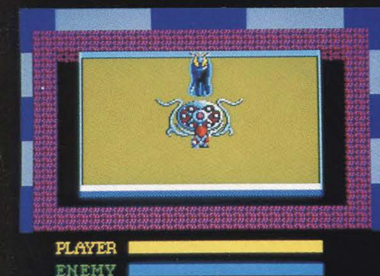
















GREATEST DRIVER

ジー・ディー

シグナルが赤から青へ変わる瞬間(とき)

静から動へ………。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

T&E SOFT®

Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。

★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

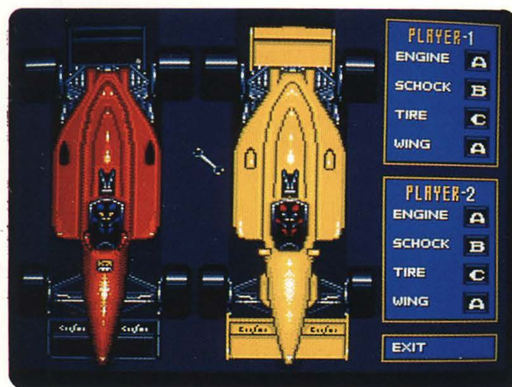
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

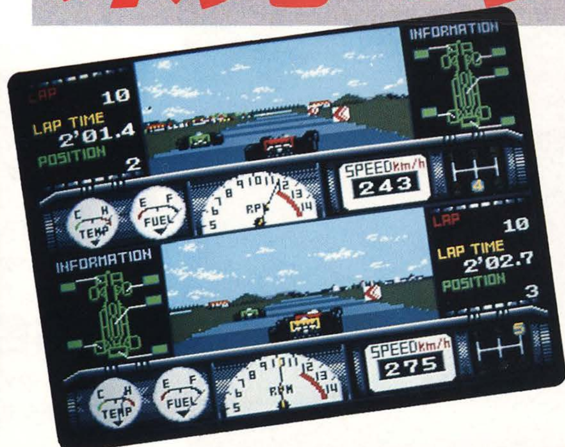
★♪FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

めざせ!! 栄光のグレイテストドライバー。

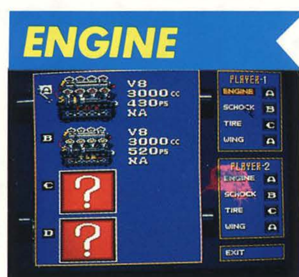




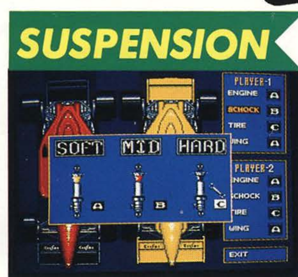
10月15日発売!!

MSX 2　RAM64K以上／VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組 ¥7,800

ENGINE



SUSPENSION



WING (REAR)



TIRE





Greatest DriverのTシャツ通信販売実施中———!



SIZE (M・L)
¥1,700
(送料¥300)

ATTACK '88 in SUZUKA (8・20)

★グレイテストドライバー発売記念レーシングカート大会を、鈴鹿サーキットで開催しました。多数のご参加ありがとうございました。GDにご期待ください。



●MSXマークはアスキーの商標です。

全編アニメーション！

これがA.V.G.（アドベンチャーゲーム）の夢だった……。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セフテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した
二人のクルーを乗せた「セフテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた
最新鋭の「セフテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セフテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起き、
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった
「セフテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには様々な陰謀がうごめいていた
結果、「セフテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セフテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる
「最深心理層に未確認回路侵入 ニューロ・サーキット破損……
太陽系消滅まであとわずか……」
最後のカウントダウンが始まる

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME――【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT



▲開発中画面

発売機種・価格▶全機種 ¥8,800

- FM77AVシリーズ（2ドライブ専用）……3.5" 2D・6枚組
- MSX2（RAM64K以上/VRAM128K以上）……3.5" 2DD・3枚組
- X1turboシリーズ（2ドライブ専用）……5" 2D・6枚組
- PC-9801VM/VX, PC-286V ……5" 2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX, PC-286U ……3.5" 2HD・2枚組

※ディスケット枚数は変更される場合があります。

●MSXマークはアスキーの商標です。

PC-8801mkIISR以上（2ドライブ専用）
5" 2D・6枚組
11月上旬発売予定!!

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス（PC-98版はバスマウス対応）、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。（プレイヤーはひとり二役で冒険）
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2　：FM-PAC（松下電器製）対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V　：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo　：FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC（松下電器製）、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

サイオブレードグッズ通信販売実施中！

●サイオボール ¥500（送料¥300）
●Tシャツ（M・L） ¥1,700（送料¥300）
●ミラーコーティングポスター（B2） ¥1,200（送料¥300）

スゴイッ!!

全商品に特製ディスケットケースとメロディーモジュールが付いています。



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）



T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 ベーマガ11月号

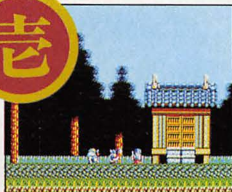


SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2

戦国ソーサリアン

今回のシナリオは、5本を通じてひとつの大きな物語を形作っているのだ。ファン待望のシナリオ、といってもいいだろう。しかも、前作を超えようとシナリオを練り上げた結果、5インチ2Dディスクでは、シナリオディスクを2枚組にしないと収まりきらないほどに、ボリュームアップされているのだ！ さらに、各シナリオに登場する敵キャラの強さは、これまでのシナリオレベル5と同等に設定されているから、生半可な強さのパーティーじゃ、返り討ちにされてしまう。いやはや、今度のソーサリアンは手ごわいぜ！

壱



(武田信玄の章)

元亀3年（西暦1572年）、甲斐（今の山梨県）の武将・武田信玄は、大軍をひきいて京の都へと進軍しはじめた。その折、三河（今の愛知県）の三方ヵ原において、徳川・織田の連合軍と合戦を行い圧勝する。
向かう所敵なしの信玄は、徳川方の諸城を次々と攻め落とし、翌年の春、三河野田城を包囲する。
エティスは、この武田信玄の背後に魔の気配を感じるという。



弐



(織田信長の章)

永禄3年（西暦1560年）、桶狭間の戦いで今川義元を敗り、武名をあげた尾張(今の愛知県)の織田信長は、年々その勢力を広げてゆき、天正元年（西暦1573年）には将軍・足利義昭を都から追放、室町幕府を滅亡させた。
信長の勢いはとどまることを知らず、天正10年（西暦1582年）宿敵武田氏を滅ぼした頃には、本州のほぼ半分を征服していた。
エティスは、この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配を感じていた。

参



(豊臣秀吉の章)

天正18年（西暦1590年）、もと織田信長の家臣・豊臣秀吉が天下を統一してからというもの、日本は戦のない平和な日々が続いていた。が、一方ではキリスト教を信仰する人々の弾圧が激しさを増し、処刑された宣教師や信者の数は、はかりしれないものになっていた。
また秀吉は、天下を統一しただけでは物足りず、文禄元年（西暦1592年）、慶長2年(西暦1597年)の2回にわたって朝鮮へ出兵、明の国をも征服しようとした。「秀吉に魔がとりついておる」。
そう確認したエティスは、急いでソーサリアンを日本へ送り込んだ。



四



(真田幸村の章)

元和元年(西暦1651年)、大阪夏の陣において豊臣氏は滅び、豊臣方についていた武将たちも数多く死んでいった。最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村もその1人であったが、エティスは彼が死んでいないと説いた。魔の力によってよみがえったというのだ。
幸村は、自分の故郷へ戻り、忍者軍団を組織し、徳川家庫の暗殺をもくろんでいるという。

五



(徳川家康の章)

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。早速、旅じたくをはじめるソーサリアンだが、エティスの顔はうかない。微弱ではあるが、江戸の城から魔の気配を感じるというのだ。
「もしかしたら、ワナかもしれぬぞ。」
エティスは十分注意するよう言いきかせた。

Falcom

SORCERIAN

出で、来たれよソーサリアン。戦国の世に巣食う〝魔〟を討つのだ!!

10月21日発売!
▶全機種そろって一斉発売!◀

Sorcerian System

SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO
Vol.2

	機種	メディア	定価	発売日
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2 戦国ソーサリアン	98F/VM/VX	5.2DD	3,800	10/21 発売!
	98U/UV/UX	3.5″2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5.2D	3,800	
	X1 turbo	5.2D	3,800	
	88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714



あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

ANGELUS
アンジェラス～悪魔の福音～

何人も、悪魔の福音にふれることなかれ――。

神々の時代より秘かに
語りつがれてきた邪神の伝説…。
そして数々の謎は今、
〝悪魔の福音〟により解明される
〝悪魔の福音〟とは13世紀、
北イタリアの果てに栄えたといわれる
幻の村『デムリエ』に住む
超能力者の手により
書かれたと伝えられている…。

多くの謎を秘めた衝激のラストシーン！
その謎の答えは、
あなたのイマジネーションが答えてくれるであろう…。



プロローグ 西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態！検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…！？翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった！！

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動！！●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト！！●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1,000枚をこえた！！●土器手司（ダーティーペア）描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック（アニメ処理）。シーン数は100枚以上！！

アプリシエイションシステム ゲームを解きおえた方へ…。何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しま
何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しました。

スタッフ キャラクターデザイン土器手 司　シナリオ伊藤慶子　音楽すぎやまこういち　音楽効果田口泰宏　プログラムBroken Heart　デジタイズ・グラフィック大田 貴　進行宮島 靖

対応機種 ■PC-8801FA/MA ■PC-88VA ■PC-8801FH/MH ■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク版4枚組￥8,200

絶賛発売中！！

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士







©集英社 桂正和
作者/TAMTAM

ウイングマンそして、その仲間達!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。

MSX2版で絶賛発売中!

MSX2専用
3.5インチ2DDディスク版
♪MSX MUSIC対応
価格7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

好評発売中!
PC-8801FA/MA
PC-88VA、
PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組
…………¥7,800

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

■スタッフ
モンスターデザイン/鳥山明
シナリオ/堀井雄二
音楽/すぎやまこういち
プログラム/㈱チュンソフト
企画制作/㈱エニックス





手に汗にぎる!エンターテイメントR・P・G!

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!

プロローグ

ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様!大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…!」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっ!」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン!彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ!」そう、ローレシアの若き王子それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

MSX 2メガROM RAM64K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800

MSX2専用
絶賛発売中!

速報!! ANGELUS MSX2版で登場!

アンジェラス〜悪魔の福音〜

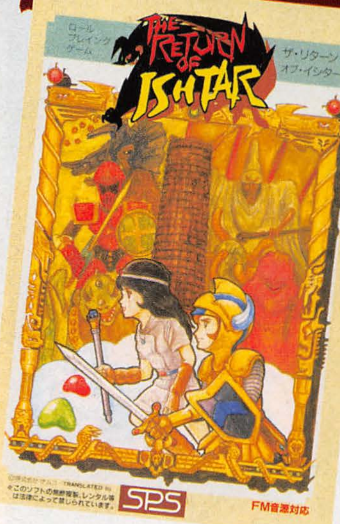
●ただ今、発売に向け開発、絶好調———!

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

コンティニュー機能付
2プレイロールプレイングゲーム

ザ・リターンオブイシター



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗国の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源「ブルー・クリスタル・ロッド」を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1 turbo 専用 好評発売中 ¥6,800



X68000用画面



★各機種用好評発売中

GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000 通信ソフト ¥12,800

好評発売中

「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. ハングアップ回避機能　モデムに誤って^Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確率で回避します。
3. 画面モード　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. センター登録　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. KEYヒストリー機能　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. Human 68Kの呼出　通信中にHuman 68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. ESCシーケンスをサポートしています。ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. XMODEM対応　SUM, CRC128／1024をサポートし送信時はSUM／CRCを自動判別します。
9. モデム登録　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. ファイル内容の参照　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. 仮名変換　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

学習機能タイプ対局将棋 棋太平



全シリーズ発売中
PC-9801シリーズ ¥7,000
FMRシリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄のアドベンチャー

リ・バース

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。



本当にこの城なのか？
そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中、ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今その城が目の前にある。その錆び付いた大きな門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。
失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
Re Birth

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM7/77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1/turboシリーズ
¥7,800

FM音源対応

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか。

JETターボターミナル

BASIC　JET-X1　ファイル転送 MS-DOS

X1 turbo（MODEL10を除く）専用パソコン通信ソフト

オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。

日本語入力は文節変換で
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用して、ラクラク通信。

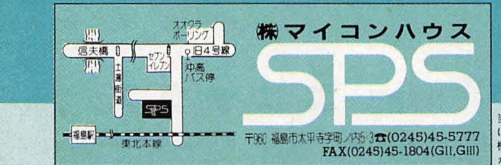
150〜9,600bps対応
¥9,800

10回線!! 2400/1200/300bps自動識別（32bitホストコンピューター使用）
（登録料¥3,000会費無料）

SPS-NET

SPS-NET入会方法
＊　メモ紙に次の項目を書いて下さい。
住所　氏名　電話番号　年齢　職業　希望パスワード　ペンネーム　自己紹介　システム構成
＊　60円切手を添えてSPSまでメモ紙をお送り下さい。折り返し案内をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として登録致します。
●　GUESTアクセスは無料ですので一度覗いて見てはいかがでしょうか？

TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)



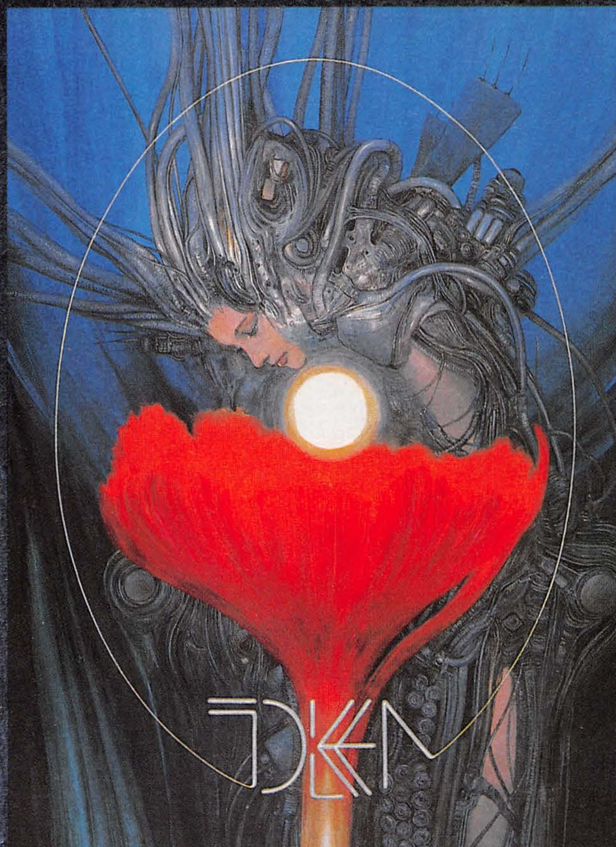
㈱マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

空想実現大仕掛。

ディガンの魔石

好評発売中!!



とにかく、はじめに一言。
「ディガンの魔石」は、"今までにない、ジャンルを超えた"ゲームです。なぜ、か。理由をお教えします。

1. ストーリィ進行にしたがって、徐々にイベント展開する既存のゲームとは異なり、すべてがイベントにより構成されている、という前代未聞のゲームデザイン。
2. すべての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して自由自在に対応!これは同行人ですら例外ではなく、同行人の性格によっては、主人公に相反する行動をとることすら、ある。

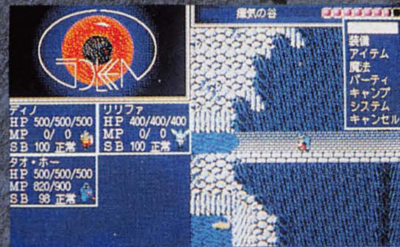
おわかりいただけましたか。
つまり、すべてが「かもしれない」という可能性を含んでゲームは進行します。人と人との出会いが、単に情報集めのためだけではなく、それ自体がドラマなのです。ユーザーの感性によって、展開が変わっていくゲーム!他に、加藤直之氏の原画がなんとアニメーションする!"スタジオぬえ"による細密な舞台設定!テーマミュージックをはんばひろふみが担当!など話題満載の、とびっきりゼイタクなゲームが登場しました。



ようやく、神官カロンに会えた!
彼はどういう情報をもっているんだろう?



操作はカンタンだが、勝ちぬくのは困難だぞ!



すいこまれるような深く、美しい谷底
これからどこへゆくんだろう?





人との出会いに時を忘れ、気がつくと夜になってしまった!

機種 PC-9801VM/VX/UV/UXシリーズ PC-286シリーズ(メインメモリ640K以上必要) ¥10,000 FM音源対応
●NEC製MS-DOSシステムが必要です(Ver2.11またはVer3.10)。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です

ARTEC
アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1 26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

※発売が延期しましたことをおわびいたします

Micronet CO., Ltd.　マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

たんたん たんばが ゲームに成った!

X68K 5″2HD……………………7,800yen



©1987 丹波哲郎　相原コージ　高橋章子　YONEZAWA

輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」とは、人類の永遠の不可思議テーマ「現世と死後の世界」を、A.A.Stationの高橋章子女史の手によって双六ゲームへ忠実に再現したソウルシミュレーションのことだ!。

「コージ苑」「かってにシロクマ」など、続々とヒットをとばす漫画界の若き天才「相原コージ」をビジュアル面に迎えての一大自信作。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません…………!?。

◎オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。

◎オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。（オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません）

◎「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK.!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも?（エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!）

普通に、つかえるスーパーツール

GRAPHIC TOOL
GABAN 2 がばん
MSX2

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5″2DD……………………9,800yen



MSX2はアスキーの登録商標です。

麻雀狂時代 SPECIAL

好評発売中!

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上
PC-9801 5″2DD(二枚組)………6,800yen
PC-9801 3.5″2DD(二枚組)……6,800yen
バスマウス対応 256K以上
PC-9801 5″2HD……………………6,800yen
PC-9801 3.5″2HD…………………6,800yen
インテリジェントマウス対応 1ドライブ可
FM77AV 3.5″2DD…………………6,800yen

夢!!・・・・実現。

やじうま ペナントレース 1988

CROSS MEDIA SOFT

監修：田淵幸一氏（プロ野球解説者）

- 1988年最新データをもとに、プロ野球を完全シミュレート！
- 希望のチームに入団、そしてゲームに出場。もちろん、つらい練習もある。
- チームをリーグ1に導き、目指すは日本シリーズ優勝、そしてM.V.P。
- ゲーム中は、選手としてだけではなく、監督としての采配も実行。
- 選手交代、タッチ・アップのサイン等々、プレイング・マネージャーとして出場。

試合〈エアドーム〉

- 球場画面、ゴロ・フライ・ズームアップ
- スコアボード
- 選手名
- アウト、ストライク、ボール、カウント
- 天気
- メッセージ・ボード
- ピッチング、バッティング
- 球種、スピード
- 配球スコープ
- 審判アクション
- 開催球場名
- 打率、ホームラン

入団発表

希望の球団の入団テストを受けます。投手か野手かを選択した後、野球センス、知識、能力テストを受け、ルーキー時の実力を決定。そして、夢にまで見た入団発表記者会見。

練習モード

実技、走力、体力の３種類があります。試合前にはそれぞれの練習を行い、個人データをアップさせます。

試合（エアドーム）

スターティング・メンバーを決定した後、試合に出場。ゲーム中は、プレイヤー本人が出場している時は選手兼監督。出場していない場合は監督として試合に参加。

試合（甲子園）

ゲーム画面は開催球場ごとに変化。
FM音源による臨場感あふれるBGMと効果音。

他球場の結果

試合終了後、他球場の結果を田淵幸一氏の解説と共に表示。

チーム成績　**打率成績**　**投手成績**

スポーツ新聞を見ている雰囲気で各成績の表示を行います。

いよいよ登場!!

- PC-88VA ●PC-8801FH/MH/FA/MA　ディスク3枚組
- PC-8801mkIISR/FR/MR/TR ㊙2ドライブ　¥7,800

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

通信販売　●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

資料請求券
BAマガジン 88-11

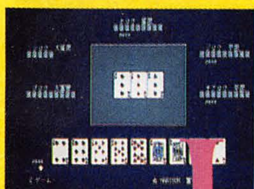












The Super LAS VEGAS

その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか。

ラスベガスのカジノで、つわものギャンブラーたちと虚々実々の駆け引きをしながらの大勝負。ゲームのおもしろさ＋カジノのスリリングなムード、それが「ザ・スーパーラスベガス」です。プレイする楽しさはもちろん、ディスプレイに映し出される鮮明なグラフィックにもご注目！ラスベガスの美しい夜景、カジノの華やかなネオンライト、悲喜こもごもに表情をかえるキャラクターたち…と、トップクラスの鮮やかでキメ細かな画像をお楽しみください。

主人公のカジノ荒らしに扮する君は、勝負に勝って稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことができません。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、君の実力とツキしだい。さあラスベガスで、ギャンブラーたちとの勝負にチャレンジだ。

〈ゲーム内容〉マニアからファミリーまで楽しめる、10種類ものゲームが充実。コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／スロットポーカー／大富豪／ナポレオン／七並べ／セブンブリッジ／ページワン／ルーレット

●「ザ・スーパーラスベガス」をさらに楽しんでいただくために、コントラクトブリッジなどのプレイ方法をわかりやすく説明した豪華カラー解説書（約160P）が付いています。

近日発売予定

ザ・スーパーラスベガス
ND-22FD　12,800円
PC-9801シリーズ／X68000用



dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング C.G.M SERIES シリーズ コンピューター・ゲーム・ミュージック

●発売元 キングレコード株式会社 KING

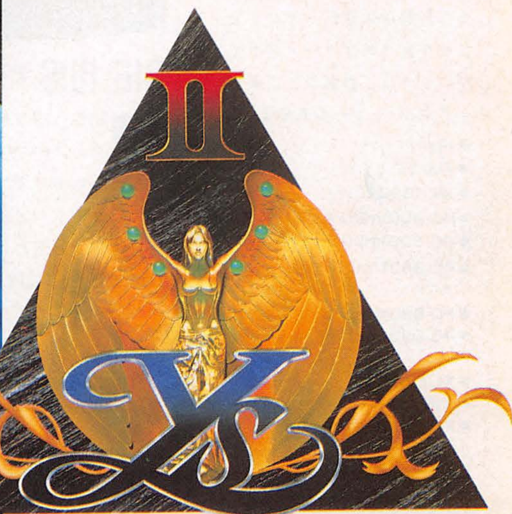
パソコン・ゲームの金字塔「イース」
フル・オーケストラ・バージョン完成！

鳴・呼・感・動・！

交響曲 イース

from YS & YS II





ゲーム界に一大ムーブメントを引き起こした日本ファルコムの名作「イース」と「イースII」の音楽が羽田健太郎氏の編曲で4楽章からなる交響曲「イース」に大変身！壮大かつ重厚なフルオーケストラ・サウンドにより〝イース・ワールド〟が感動の渦となって甦ります。

11.5 発売!!

Falcom
ⓒ日本ファルコム

◆第一、第二楽章〜イースより〜
FEENA／FIRST STEP TOWARDS WARS／PALACE／PALACE OF DESTRUCTION／BEAT OF TERROR／THE MORNING GROW

◆第三、第四楽章〜イースIIより〜
TOO FULL WITH LOVE／PALACE OF SALMON／TOO MAKE THE END OF BATTEL／SUBTERRANEAN CANAL／LILIA／ICE RIDGE OF NOLTIA

CD ¥3,200(K32X-7710) LP ¥2,800(K28G-7710) MT ¥2,800(K28H-4710)	初回特典：ステッカー付

★好評発売中!! ファルコム・ファンの愛蔵盤!!



Music from YS
オリジナル・サントラ16曲、未使用13曲、アレンジ・バージョン5曲入り!!
CD ¥3,000(K30X-7701)
LP ¥2,500(K25G-7701)
MT ¥2,500(K25H-4701)



Music from YS II
イースIIのオリジナル・サントラとスーパー・アレンジ・バージョンを収録!!
CD ¥3,200(K32X-7704)
LP ¥2,800(K28G-7704)
MT ¥2,800(K28H-4704)

キング C.G.M グッズ・プレゼント!! 下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(メ切：昭和63年12月末日消印有効)

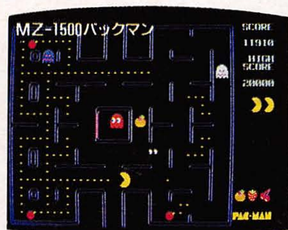
❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒112 東京都文京区音羽2-2-2アベニュー音羽 キングレコード㈱「企画開発室」宛)

C.G.M 応募券 88-10 MBM-S・YS

遊気凛凛


マイコンソフト

ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- ●FM-7 テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- ●PC-8001mkIISR テープ 定価3,500円
- ●PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- ●PC-8801mkIISR テープ 定価3,500円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- ●X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/Fモデル20(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

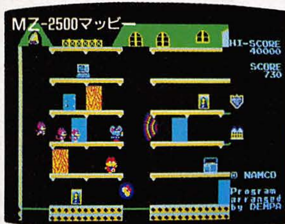
- ●PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ●FM-7/77 テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- ●PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- ●PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,500円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ●FM7/77 テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ●FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

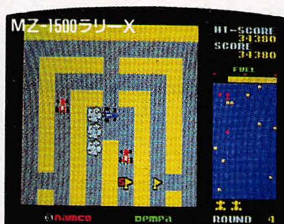
- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- ●X1D 3インチ……定価5,800円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- ●FM-7/77 テープ……定価3,800円
- ●FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- ●PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- ●PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- ●PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- ●PC-8801mkII/SR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- ●PC-9801/E/F/M 5インチ(2D)……各定価6,800円
- ●FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- ●FM77AV 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- ●FM-7/77 テープ……定価3,500円
- ●FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ●MZ-1500 QD……定価4,300円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。

- ●PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- ●PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- ●MZ-1500 QD……定価4,500円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上もの

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。


マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

キャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは"原作"+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

- XID 3インチ……定価5,900円
- FM-7 5インチ……定価5,900円
- FM-7 3.5インチ(JOY付)…定価9,300円
- FM-77 3.5インチ……定価5,900円
- MZ2500 3.5インチ……定価6,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ(タイニーゼビウスmkII)……定価5,800円
- X68000 5インチ……定価6,800円



DRAGONBASTER
ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた！主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ！夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」、「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- X1turbo/F/G(200ラインモード)5インチ……定価6,200円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

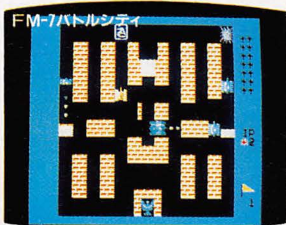
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- FM-7 5インチ……定価6,200円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード)5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- PC6001MKII……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード)5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。

- MSX ROM……定価4,500円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード)5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

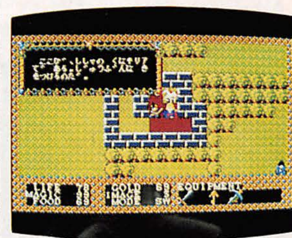
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円



GENPEI TOHMADEN
源平討魔伝

源頼朝に滅ぼされた平家の復讐絵巻です。美しい景色をバックに、おそい来る敵を間合いを見切って剣で切りつけ倒します。横、平面、BIGモードと、三つの視点から楽しめる迫力満点のアクション・ゲームです。

- X68000 5インチ……定価7,800円



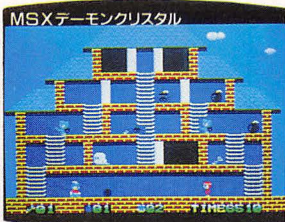
THE CURSE OF MARS マーズ

天界で起きた神々の権力争いがもとで邪神マーズが天界の王の座についてしまった。天界と地上界の支配をたくらむマーズは、邪魔な神々を石像の姿に変えて地上に放り出した。地上に落とされた神々の内の一人アースは、天界と地上界の平和のため、一人邪神マーズに立ち向かって行った。電波オリジナル・RPGがまた一つ増えました。

- X1turbo/F/G 5インチ(200ラインモード)……定価6,000円

遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

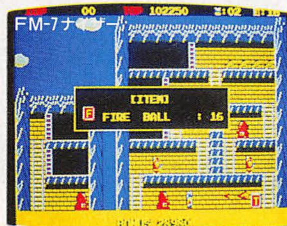
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkⅡSR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkⅡ/mkⅡSR テープ·定価4,000円
- PC-8801mkⅡ/mkⅡSR
  5インチ……………………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……………………定価6,200円
- MSX ROM…………………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ…………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,200円
- X1 テープ…………………定価4,100円
- X1turbo/F/G
  (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市“ゼノン”は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ“マザー”が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

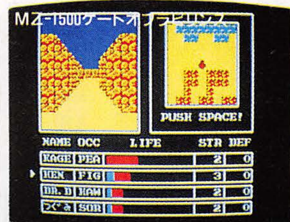
- PC-8001mkⅡSR/PC-8801mkⅡSR
  テープ(FM音源対応)………定価3,800円
- PC-8801/mkⅡ/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkⅡSR
  5インチ(FM音源対応)………定価5,800円
- PC-8801/mkⅡSR
  5インチ……………………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価3,800円
- X1D 3インチ………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……………………定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!! 総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/G テープ·定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……………………定価6,200円
- XZ-1500QD………………定価4,800円
- MSX/2 メガロム…………定価5,300円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ…………………定価4,100円
- X1turbo/F/G
  (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー　©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkⅡ/SR テープ·定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ…………定価6,800円
- FM-77AV 3.5インチ(2ドライブ専用)…………定価7,500円
- PC-8801mkⅡ以降5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円
- X1turbo/F/G 5インチ(2ドライブ専用)………定価7,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!! おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ·定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

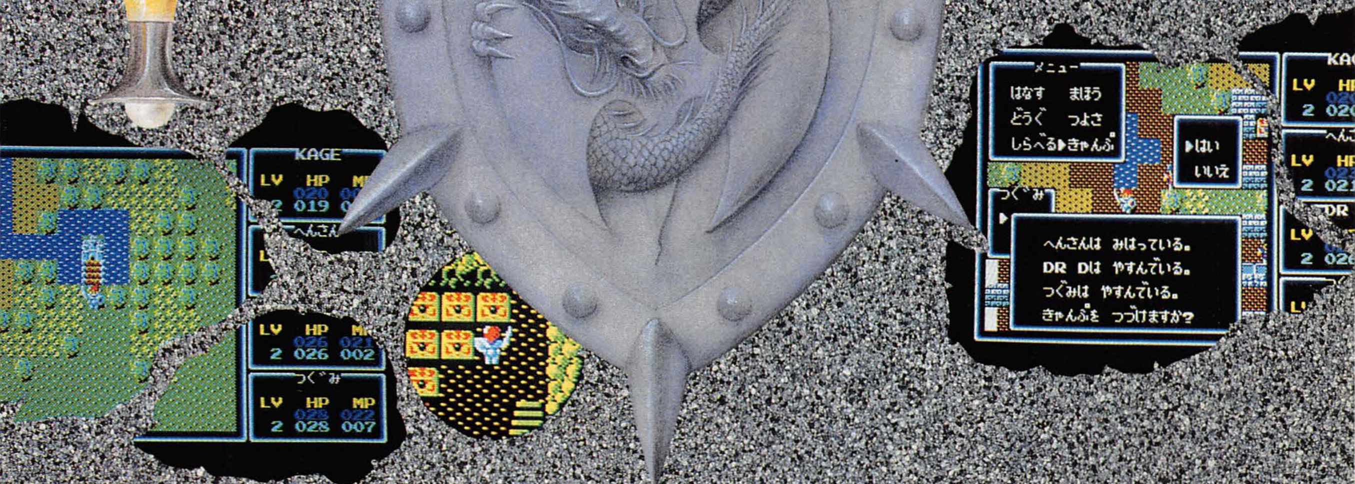
魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス!

- MZ-1500QD………………定価5,300円
- X1 テープ…………………定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円
  (200ラインモード)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

イシュラル
The story of Calvan

Issural



壮大な幻想の世界へようこそ

伝説の昔、創世の神イシュラルより贈られし魔法の石『カルヴァン』カルヴァンを受けし者、この世の王となる。
初代国王なき後、カルヴァンを受けんとする者二人現わる。
統治官ウェールズ、そして魔法使いファラド。二人の対立を期に国は別れ神イシュラルのさばきが下る。
太陽と月の重なる時、カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

ファンタジーRPG イシュラル

対応機種：X1シリーズ/turb(200ラインモード)
ジョイステック：XE-1PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD 2枚組……標準価格6,200円(送料240円)

THE CURSE OF

MARS

今、新たな救世主伝説が生まれる

石にされた神々を救い、邪神マーズを倒せ!! 九つの国を舞台に展開するARPG登場。



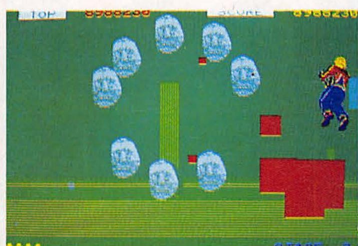
アドベンチャー要素を多く取り入れ、アクション的なテンポでゲームを進めて行きます。

４段階調整付きの高速スクロール、ＰＳＧの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。

対応機種：X1シリーズ/turbo(200ライン)
ジョイスティック：XE-1 PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD版……標準価格6,200円(送料240円)

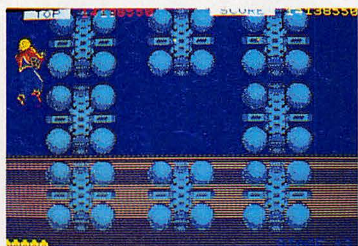
好評発売中

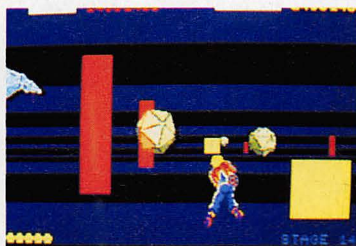
WELCOME TO THE FANTASY ZONE

















PC-88版

対応機種
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA/VA/VA2/VA3
XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
アナログディスプレイ対応
2ドライブ専用

5FD版2枚組……標準価格7,800円(送料240円)

好評発売中

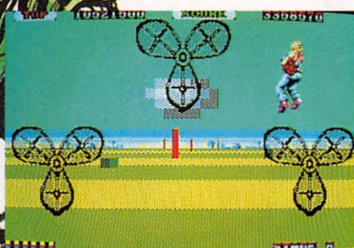
SPA
HAR

スペー

エネルギー充電!エンジン始動!PC-88とX1がパワー全開で走り出す。

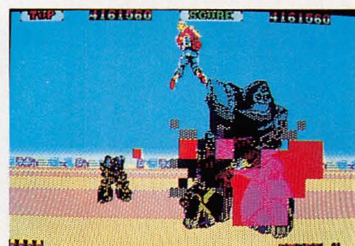
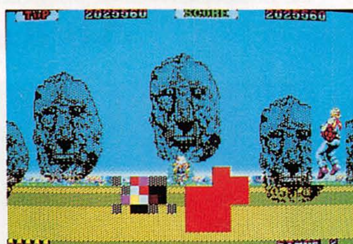
おまたせしました。ハードの限界に1年半の歳月をかけてチャレンジ!PC-8801mkIISR以降対応と，X1シリーズ対応の『スペースハリアー』が完成しました。リズミカルなBGM，なめらかなキャラクターの動き，驚きの3次元処理，満点のサウンド，さらに完ぺきなゲーム・バランスをお楽しみください。

2ドライブ専用，X1バージョンではBGMはFM音源ボードが無いと演奏されない等の制限がありますが，8ビット・パソコンのリアルタイム・ゲームとしては，最高の仕上りと自負しております。特に音に関しては X68000対応には負けていません!店頭デモなどでプレイされる場合でも，ぜひともヘッドホンをお使いいただき，Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。





X1版


ACE
RIER
ハリアー

©SEGA 1985

X1版

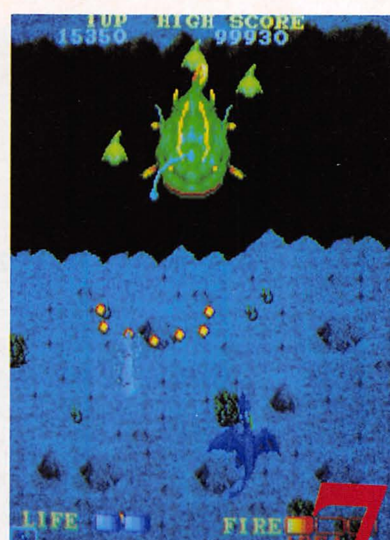
対応機種
X1シリーズ/turbo(X1Dでは動きません)
XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
FM音源ボード対応(FM音源ボードが無い場合は効果音しか出ません)
2ドライブ専用
5FD版2枚組……標準価格7,800円(送料240円)
好評発売中



Area 1



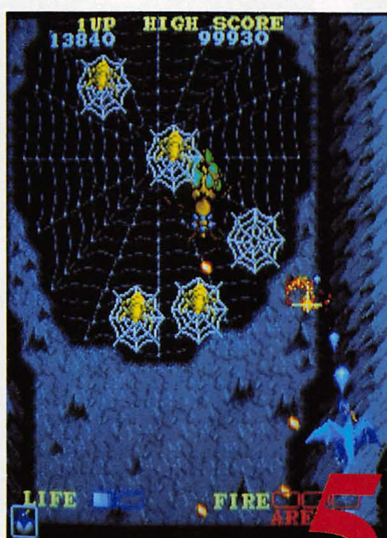
Area 4



Area 7



Area 2



Area 5



Area 8



Area 3



Area 6



Area 9

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

明けの空に聖剣を掲げる時、青龍伝説が甦る



コンピュータ・グラフィックアートの極致ともいえる圧倒的に美しい画面。
聴く者を虜にしてしまう重厚なミュージック。
各シーンごとに訴えかける強烈なメッセージ性。
それらが緻密に計算されつくしたゲーム性で織りあげられた、シューティング・ゲームの超大作をX68000に再現！

主な仕様

■画面モード選択
画面サイズの設定モード。モニターの向きを縦、または横に設定するモード。この二つを組み合せ、自分の好みの画面でプレイすることができます。

■テスト
オリジナルをも凌ぐ美しい音楽を聴くことができるBGM、効果音のテストモード。(ステレオ対応になっています。)

■セレクト
エリア1から9まで、どの面からでも始めることのできるエリアセレクト・モード。コンティニュー機能もついています。

■トレース・プレイ
前回の自分のプレイを見ることができるトレース・モード。まるで、自分のプレイをビデオで見るような新感覚モード。

DRAGON SPIRIT for X68000

ROMANCING SHOOTING GAME

●5インチディスク版(2枚組)
標準価格8,800円

●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格16,800円 限定発売

●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格12,500円 限定発売

パッケージには、ドラゴンスピリット バナー がついています。

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　(送料200円)



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載／B5判
定価1500円　(送料250円)



MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　(送料250円)



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　(送料250円)



PC-6001・6601プログラム大全集
108本／のプログラムを載せた大全集／ B5判
定価1300円　(送料250円)



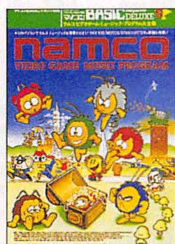
FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　(送料250円)



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　(送料250円)



X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　(送料300円)



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　(送料300円)

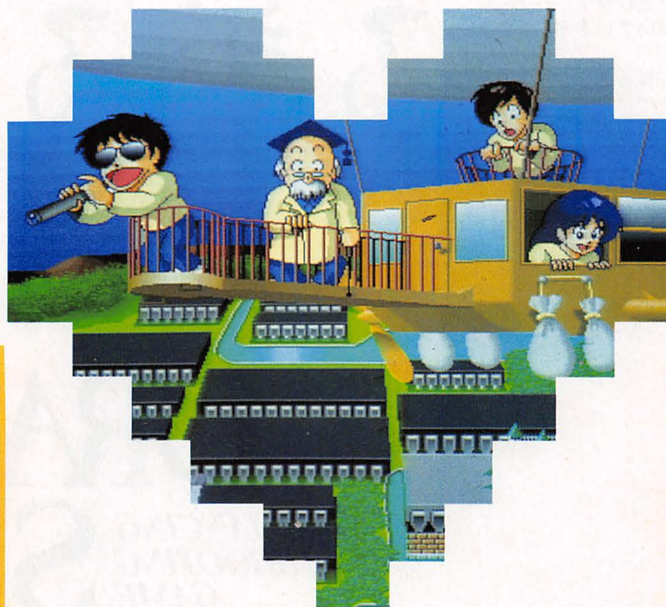


ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　(送料250円)



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載／ B5判
定価1500円　(送料300円)

マイコンBASICマガジン編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



LOVE

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのフログラム，21機種，160本を掲載
定価1300円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載フログラム，29機種169本を掲載
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載フログラム，52機種278本を満載
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載フログラム，43機種231本を満載
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載フログラム，43機種245本を満載
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXE⑦
1985年前半までのベーマガ掲載フログラム，43機種255本を満載
定価1500円　(送料350円)

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ
(A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　(送料250円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVG とRPGの秀作がズラリ！
A5判
定価1500円　(送料250円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！A5判
定価1600円　(送料250円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判　定価1800円(送料300円)



レスキュー！AVG & RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ！　A5判
定価1300円　(送料300円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作,ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円　(送料250円)



ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！　A5判
定価2300円　(送料250円)



ALL ABOUT namcoII
バラデュークからローリングサンダーまで掲載。A 5判
定価1800円　(送料250円)



PC Engine −HEシステム− のすべて
話題の高性能をマシンをソフト,ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1200円　(送料250円)



ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。
A5判
定価 780円　(送料250円)



ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。
A5判
定価780円　(送料250円)

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1600円　(送料250円)



パソコンデータベース電話帳
国内100社, 海外21社, 検索代行業者24社紹介。B5判
定価1500円　(送料250円)

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックI
B5判
定価1500円　(送料250円)



レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックII
B5判
定価1500円　(送料250円)



レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックIII
B5判
定価1500円　(送料250円)



BASICマガジン DELUXE(VIII)
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト, 39機種214本を満載
定価1500円　(送料350円)

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。
本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎(03)445−6111

大阪本社 ☎(06)203-3361	関東総局 ☎(0273)26-3206	京都支局 ☎(075)221-8021	熊本支局 ☎(096)380-7500
西部本社 ☎(092)431-7411	松本支局 ☎(0263)36-2266	神戸支局 ☎(078)391-5885	鹿児島支局 ☎(0992)26-3630
札幌支局 ☎(011)641-5591	静岡支局 ☎(0542)54-6405	広島支局 ☎(082)228-5581	
仙台支局 ☎(022)227-7211	名古屋支局 ☎(052)261-4541	高松支局 ☎(0878)61-3111	
新潟支局 ☎(0252)45-2526	金沢支局 ☎(0762)63-8661	下関支局 ☎(0832)67-7478	



◀9月23日のイベントに集まってくれたみなさん，雨の中，どうもありが



パソコンゲームの楽しさを伝える本

★『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』主な内容

第1章：秀作AVG&RPG・セレクション

いつものような各ゲームの徹底紹介はもちろん，それぞれちがった切り口からその作品のおもしろさを分析する。1ゲームにつき30～80ページと読みごたえも十分!!

●ジーザス(interview)

筆者とジーザス開発チームとの座談会がメイン。その他，未公開原画や設定資料も多数掲載。ジーザス・ファンのみなさんは必読ですぞ！

●ウイングマン・スペシャル(message)

ウイングマン・シリーズと言えば，やはり反応豊かなリアクション・メッセージが思い浮かぶ。ここでは，そのほぼ全メッセージを一挙に公開！ いまだに未発見の隠れアイテム情報なんかもある。

●めぞん一刻・完結編(原画)

この作品のグラフィックは，本職のアニメーターに描いてもらったと言う。その原画を中心に，㊙設定，ボツ画面などドドドンと紹介。

●ハイドライド3(making of)

T&Eの内藤さんに書いていただいた開発手記がなんと18ページ！ 洞窟内の写真マップを史上初公開する他，内藤さんvsレスキュー隊の対談なんて企画もある。ゲームに関するすべてのパラメータも公開されているゾ。

●ウルティマⅣ(map)

とにかく広大なマップを誇るこのゲームは美しくまとめあげたビジュアル・マップを中心に紹介。人物，アイテム，情報などゲームをプレイする際にガイドブック的に使えるようになっている。モンスター・マニュアルのページのイラストが超かっこいいんだ!!

CHALLENGE! Personal A.V.G&

アドベンチャーゲーム

チャレンジパソコンアドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームⅣ　山下 章著　総ページ数416ページ　B5判　定価1,900円

(東京池袋西武百貨店にて)

マイコンBASICマガジン別冊 SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 8

第2章：チャレンジ! アドベンチャー・ゲーム

人気のAVG7本を，チャレ・アベおなじみの全面画紹介のパターンで解説する。レスキュー隊のメンバーも精力的に協力しているぞ。

●ザ・マン・アイ・ラブ
原画に着色したカラー版も掲載。

●マデリーン

●ガルフォース
園田健一・柿沼秀樹の原画をバリバリ掲載!

●リバイバー
全マップ付完全攻略。

●タッチ

●陽あたり良好

●アドレナリン・コネクション

第3章：ホンキでPlay・ホンネでReview!!

ベーマガに連載中の同名コーナーの総集編。

●ドーム

●桃太郎伝説

●ドラゴンクエストIII

●キャプテン翼

●コナミMSXゲーム

第4章：ゲーム・ミュージック楽譜&プログラム集

掲載全作品の楽譜を完全網羅。さらに，パソコン・ゲーム史上最高のミュージックと評判の『スキーム』の全30曲の楽譜&マップも完全掲載!! DEMPAサウンド・チームによるミュージック・プログラムも載っている。ゲーム・ミュージック・ファンは必見だゾ!!



シリーズ中，最高のボリューム&内容!

A. Koshin

Computer R.P.G IV
ロールプレイングゲーム

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

パソコン・ゲームが作れる本

mzプログラム大全集

大好評発売中！



MZ-80K/1200/700/1500
MZ-80B/2000/2200/2500用
ソフト112本満載

定価1,500円
（送料300円）

特別掲載 **PC・FMからMZへの移植テクニック**
〜プログラミング作成のヒントやテクニックが満載〜

実用プログラム ●5教科テスト処理プログラム ●関数グラフツール ●FM音源エディタ
●グラフィック・キャラクター作成ツール ●テキスト・アドベンチャーを作ろう など盛りだくさん

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

日本ファルコムキャラクター商品絶賛発売中。

日本ファルコムキャラクターグッズ第1弾として写真でご覧のとおり､イース/イースIIのキャラクターをデザインした商品が発売になりました。
これらのアイテム全てにイースの世界を表現してみました。 ぜひご愛用ください。

イースIIマジカルボックス

「ドルアーガの塔トレージャーボックス｣,｢三種の神器」でおなじみの，カンペンセットです。カンペンケースは2層式になっています。鉛筆は黒真珠とクレリアをイメージしたシンプルなデザインにしました。そしてこの商品は，「イースの本」をデザインした消しゴムがセットの中に含まれます。

定価 980円

イースキーホルダー

イースおよびイースIIのロゴタイプを型どったキーホルダーです。大切なカギにつけましょう。イースキーホルダーは､金メッキが､イースIIキーホルダーには、銀メッキ(クレリアのイメージ)が施されています。

定価 各980円

イースII下敷(Aタイプ/Bタイプ)

Aタイプの下敷は，白を基調にシンプルなデザインにしました。 裏面はイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。また，Bタイプではカラフルな色調で，モンスターを中心にしたイラストを使いました。裏面はもちろんイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

定価 各200円

(通信販売で申し込まれる方は，ナムコ，セガ，コナミ，タイトー，データイースト，T＆Eソフトのキャラクター下敷の中から合計で5枚以上になるようにお願いします。)

イースIIウォーレット

黒い生地を生かした財布です。中はテレフォンカードやクレジットカードなどが入るケースがついています。そして，嬉しいことに便利な着脱式小銭ポケットが，このウォーレットにも採用されています。

定価 1,200円

イースIIタペストリー

美しいイースの情景が描かれたタペストリーです。サイズは60cm×95cm。イースに夢中になっているキミの部屋のムードを盛り上げてくれることでしょう。

定価 2,900円

以上の商品をお求めの際は，全国のDEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店(後の方のページを参考にしてください)で直接購入するか，通信販売を御利用ください。
通信販売の詳しい方法については後の方のページを参考にしてください。









イースII



イースIIウォーレット



イースII下敷Aタイプ



イースII下敷Bタイプ



カルボックス



キーホルダー



イースIIキーホルダー



イースIIタペストリー

楽しすぎてあきがこ

イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編，「ザ・リターン・オブ・イシター」が，文具セットになったゾ。その名も，トレージャーボックスII。カンペンケースには，蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には，もれなく記入して下さい。



Bタイプ▶




▼Aタイプ



ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個
標準価格950円



ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円



ドラゴンスピリットウォーレット
標準価格1,200円



ザ・リターンオブイシターテレカセット
標準価格1,100円（品切れ）



ファイナルラップウォーレット
限定2,000個　標準価格1,200円



ワンダーモモテレカセット
標準価格1,100円（完売）



パックマニアウォーレット
標準価格1,200円



スカイキッドTシャツ
サイズ：S,M,L　標準価格1,700円

なし。



マッピーTシャツ
サイズ：S,M,L 標準価格1,700円



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円



源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円



妖怪道中記下敷 標準価格200円

剣，鏡，曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が6本，「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース，「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムがセットになっています。これらの宝物をうまく使い，苦手な科目を打ち砕こう。「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

源平討魔伝 三種の神器

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個
標準価格950円

ザ・リターン オブ イシター 下敷
標準価格200円

源平討魔伝下敷 標準価格200円

■サイズ
Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸囲	身長
S	78〜86(cm)	145〜155(cm)
M	84〜92(cm)	155〜165(cm)
L	90〜98(cm)	165〜175(cm)

■お知らせ
「ドラゴンスピリット」，テレカセットは完売しました。
「パックマン」，「マッピー」，「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。

■お申し込み方法
全国のキャラクター・グッズの取扱い店（後の方のページを参考にして下さい）で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表（赤い印字の横長の紙）を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot

4人の頭脳が激突するファミコン ボードゲーム参上!!

源平討魔伝

いざ出陣! 10月21日新発売ぞ。

あのゲームセンターを支配した「源平討魔伝」が、RPG仕立てに大変身して参上。しかも、ファミコンとボードゲームが合体し、1プレイはもちろん4人まで遊べて、おもしろ度もグ〜ンと広がったのだ。そう、これはファミコンの世界では、まったく新しいカタチのゲームだ。う〜んワクワクするぜ。

平景清
ナムコ隊







●ロムカートリッジ、マップ、各種カード、メタルフィギュアがセットされたまったく新しいゲームだ。●ゲームは、キミが主人公の景清になり、頼朝の52ヶ国完全支配の野望を打ち砕くのだ。●2人以上のプレイでは、1人が国を奪い、もう1人がジャマをするという熱き闘いが繰り広げられる。●マップ画面と戦闘画面をメインに、頭脳が要求されるRPG仕立てだ。

4人分楽しくて4,900円

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630



【屑鉄処理】

人か、スナッチャーか。
極限にまで高められた恐怖は、
対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う、訓練された、非情の男たち。
人々は彼らをジャンカー=屑鉄処理と呼ぶ…

西暦2042年、狂気と退廃の街
ネオ・コウベ・シティを舞台に
くりひろげられる推理、追跡、銃撃戦。
コナミ入魂のDISKゲームは、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドヴェンチャー。
凍てつく冬の訪れとともに、
人類の存亡をかけた
あくなき捜査が始まる。

予告第3弾

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5"2D(ディスク5枚組)　FM音源対応(ステレオ)　8,800円
11月26日同時発売

●MSXマークはアスキーの商標です。　c KONAMI 1988

あけみさん、ペンギンくん……
ユニークなキャラクターが
楽しいメッセージを
お伝えします。

手相占い
西洋占星術
血液型相性占い
おみくじ

コナミの占いセンセーション

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　4,800円　12月3日発売

なつかしのあのゲーム、このゲームがパックで新登場!

KONAMI GAME COLLECTION

Vol.1 アクションシリーズ(2枚組)	Vol.2 スポーツシリーズ I
魔城伝説	コナミのボクシング
けっきょく南極大冒険	コナミのテニス
イー・アル・カンフー	ビデオハスラー
イーガー皇帝の逆襲	ハイパーオリンピック I
王家の谷(ディスクバージョン)	ハイパースポーツ II

コナミ・ゲームコレクションVol.1.Vol.2

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　各4,800円　11月16日発売

★ひきつづき、Vol.3・Vol.4もでるよ!楽しみに待っててネ。

エルギーザの封印・ゲームエディット・コンテスト
GAME EDIT CONTEST
開催中

くわしくは、パッケージの中の応募用紙をご覧下さい。

おわび

かねてより告知中のMSX2対応「ブレイクショット」は、誠に勝手ながら発売を中止させて頂くことになりました。お問い合わせ頂いた方々には大変ご迷惑おかけいたしましたことを、心よりお詫び申し上げます。

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

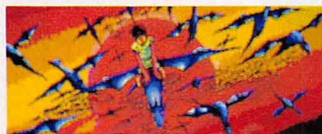
ラ・マルハートに於いては、『支配』というものが存在しない。
ここではドラゴンと人間は共存していた。
快よい蒼き空、幾百もの光を放つ陽、草々を踊らせる風。
美しき真中の国『ミッド・ガルツ』の名にそぐわぬ、優雅さを保っていた。
この、ラ・マルハートを統べるのが、ホワイト・ドラゴン族である。
ホワイト・ドラゴン族は、自ら、決して争う事は無い。
だが、そんな彼らに、レッド・ドラゴン族は数百年来の恨みを抱いていた。
『アクラニスの戦乱』。それは、レッド・ドラゴン族の侵略戦争であったが、
ホワイト・ドラゴン族の若き策略家シュリーテ・ホワイトは、
レッド・ドラゴン族帝王ザムエルン・ザッハを討ち倒し、争いを退けたのであった。
『ドラゴン・レヴォリューション』より抜粋



※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。





SPEC
Field：Action Adventure
Story：Sacred Fantasy Series
Machine：PC-98series
Disk：2HD 4sheets
Price：¥9800
Supported：FM-Music Board, Joy-Stick

The Work Of WOLF TEAM Volume Three

STAFF

Original	M.Akishino
Scenario	S.Komatu
Music	M.Uno
Art	A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro
Program	H.Izumino H.Fujinishi
Produce	M.Akishino

On Sale：Early in November



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム新作インフォメーション

今月は秋のアミューズメント・マシン・ショーの各社出展作（この原稿はショーの開催前に書いているので，あくまで予定）まで含めての新作紹介なので，ひたすらタイトル数が多い。ザッと紹介していくぞ。

体感が！シューティングが！テニスが！そして『未来忍者』が！バラエティに富むナムコ新作群

今月のナムコの1作目は『オーダイン』。『アサルト』に続く「システムII」第2弾で，拡大・縮小・回転機能をガンガン活用した横スクロール・シューティング物。これについては今月号でくわしく紹介しているのでそちらを参照のこと。

2作目は『メタルホーク』。コクピット型の体感シミュレーション・ゲームだ。対空ガンと対地ミサイルのついた操縦桿と，上昇・下降用レバーでヘリコプターを操作する。マップ上に配置された目標物をつぎつぎと破壊していくゲームで，制限時間内に規定のポイントに達すると面クリアという特殊なルールが採用されている。その際，レーダーに表示された目標物を破壊すると獲得ポイントが高くなる。



◀空母めがけて急降下爆撃！ズーミングされていき視覚効果抜群！



回転機能を使った全方向マップと，拡大・縮小機能を使った急降下爆撃などのリアルな迫力が大きな特徴。

3作目は『プロテニス・ワールドコート』。世界各国の個性あふれる20名の選手から好きなキャラを選んでプレイすることができる。中にはユニークなロボット選手もいたりして楽しませてくれる。

シングルス，ダブルス共にプレイ可。コートは，HARD，LAWN，CLAYの3種類の中から選ぶことができ，それぞれ球のはねかたなどが異なる。

4作目は『スプラッターハウス』。まだくわしい内容はわからないが，ホラー感覚あふれるアクション・ゲームとのこと。

5作目は，あの『未来忍者』だ。映画版との同時進行で，ついに完成が目前に迫った横スクロール・アクション・ゲーム。くわしい内容の紹介は，まだもう少し先になりそうだ。



◀ナムコ『プロテニス・ワールドコート』。FC『ファミリーテニス』のアーケード・バージョン



▶なんとロボット・プレイヤーがいたりする

6作目は『フェイスオフ』。アイスホッケーのスポーツ・ゲーム。各選手はそれぞれ長所，短所を持っている。

7作目はハイビジョン用ビデオゲーム『ホームランコンテスト』。

各球団の選手がホームランを競い合うゲームで，高解像画面による大迫力のプレイが楽しめるとのこと。

セガ『スクランブル・スピリット』『エキサイトリーグ』詳報！

先月号でも簡単に紹介したセガの新作2本，今月はもう少しくわしく紹介しよう。

1作目は『ホットロッド』に続く「システム24」第2弾『スクランブルスピリット』。縦スクロール・シューティング物だ。

操作は8方向レバーと，ショット，フォーメーション・チェンジ，スペシャル・アタックの三つボタン。敵武装ヘリを倒すとオプションとして小型戦闘ヘリを自機の脇につけることができる（最高2機)。これをつけてフォーメーション・チェンジを押すと，その名のとおりフォーメーションを変えていくことができる。敵に応じてうまく使いわけていくのがポイント。スペシャル・アタックを押すとこのオプションが敵機に向かって特攻してくれる。しかもこれは特攻後，回収すれば何回でも使用可能（ただし火を噴いているときは消滅する)。

舞台設定は核戦争後の近未来。水没都市，砂漠，宗教都市などの全6ラウンド。

2作目は『エキサイトリーグ』。同社『スーパーリーグ』の上位バージョンだ。特徴としては，ピッチングとバッティングを2画面に分割したことが挙げられる。また，チームのメンバー，オーダー，個人成績など，88年度の最新版が満載されている。それに＋αして，各チームに打力抜群の特別補強選手が1人ずついる。普通のホームランは花火でお祝いしてくれ，特大ホームランはドーム球場の屋根をも突き破る。



◀セガ『スクランブルスピリット』。システム24第2弾



▶オプションはフォーメーションを変えたり，特攻させたり，いろいろ使える



◀セガ『エキサイトリーグ』。2分割の画面が売りだ。選手の最新データもたっぷり

往年の名作『クレイジークライマー』が本家本元日物から甦る！『クレイジークライマー2』

日物から今回発売となるのは，あの，あの，『クレイジークライマー２』だ！ツインレバーの名作が帰って来た！

ストーリー

「超高層ビル無装備クライミング」…それは，人気エンタテイナーのプレイヤーにとって，誕生日記念のイベントとしては最高の企画であった。無数の観衆に囲まれた都市一番の超高層ビルは一世一代の晴舞台だ。しかし，彼の人気をうらやむライバルたちがビルに潜んで妨害を企てているぞ！

ＧＯ!!クライマー！命がけのパフォーマンスを成し遂げて，「不条理世界」の頂きを極めるのだ!!

――というオールド・ファンにはうれしい強引で無理矢理なストーリーがプレイ心をくすぐる。

画面写真を見る限りでは，かなり原作に忠実のようだが，くわしい内容はまだ資料が届いていないのでわからない。


◀日物『クレイジークライマー2』。キングコングも健在！レンガ攻撃を仕掛けてくる


◀看板の美女が色っぽいおみ足でケリを入れてくる。クレクマ名物不条理キャラの数々は必見！

SNKから『脱獄』など3作が一挙に登場！

ＳＮＫから今月は３作。1作目は『脱獄』。奥ゆきのある横スクロール・格闘ゲーム。テクノスジャパンの『ダブルドラゴン』タイプと言えるだろう（別名スーパー・レネゲード・タイプ）。

８方向レバーと，キック，ジャンプ，パンチの３ボタンで操作。主人公は通常素手で戦うが，敵からナイフや銃を奪い取ることによって，その武器で攻撃することができる。それぞれの場合で微妙に操作方法が変わるので注意（たとえば銃を持っている場合でも，それを撃つことと，それで敵を殴ることができたりする）。

２作目は『カントリークラブ』。同社からは少し前にやはりゴルフゲーム『ファイティングゴルフ』がでているが，今回のものはトラックボールが採用されている。トラックボールと，クラブ選択，画面切り換えの２ボタンで操作する。画面切り換えボタンは，グリーンのようすを見るときに使用する。

３作目は『タッチダウンフィーバーII』。言うまでもなく同社『タッチダウンフィーバー』の続編。フットボール型の特殊ループレバーと，ランニング，パスの２ボタンで操作する。18種類のフォーメーションを選択することができる。１～４人まで同時プレイ可能。


◀ＳＮＫ『脱獄』。収容所を抜けだし，敵の激しい追撃，待ち伏せをかわせ！


▶パンチ，キックの他，ナイフや銃を奪い取って使うことができる


◀ＳＮＫ『カントリークラブ』。トラックボールを使ったゴルフゲーム


▶ＳＮＫ『タッチダウンフィーバーII』。アメリカン・フットボール・ゲーム

伊賀忍者が世界を飛び回る！ジャレコ『伊賀忍術伝―五神の書―』

ジャレコの新作は『伊賀忍術伝－五神の書－』。伊賀の里に代々伝わる五神の書が盗まれた。それを取りもどすために忍者カザンが世界各地へ旅をする，というストーリー。

８方向レバーと，攻撃，ジャンプの２ボタンで操作する。攻撃ボタンを押し続けると，画面下の忍法ゲージがあがっていき，つぎつぎと使える忍法名が表示されていく。ボタンを離すとそのとき表示されていた忍法が使える。使える忍法は五神の書を取りもどすたびに増えていく。また，ジャンプ・ボタンは押す長さによって高さが変わりジャンプ中にレバーを斜めに入れると回転ジャンプをし，当たり判定が小さくなる。

忍法の内容は，「火炎玉（火の玉を前方へ発射する）」「風雪波（吹雪を前方の広い範囲に発射する）」「火山道（四方に火柱を発射する）」「爆風電（プレイヤーを中心に大爆破する）」「地神龍（画面全体を揺らして画面上の敵を一掃する）」の５種類。

２作目は『破兆』。戦乱の中国を背景とした格闘ゲーム。妖天山を目指して邪悪な妖怪たちに立ち向かっていく。くわしい内容はよくわかっていないのだが，画面写真はあるのでここに掲載しておく。

ジャレコからはさらにテニス物が予定されているが，タイトル等は未定。


◀ジャレコ『伊賀忍術伝―五神の書―』。世界を旅して密書を取りもどせ！


▶攻撃ボタンを押し続けて忍法を選べ！ボスを倒す度に密書を取りもどし使える忍法が増えていく


▲ジャレコ『破兆』。戦乱の中国を舞台とした格闘ゲーム。邪悪な妖怪どもをぶっ飛ばせ！

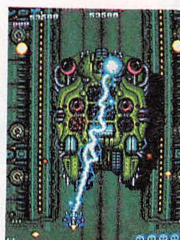
『TATSUJIN』など3機種がタイトーから

１作目は『ニュージーランドストーリー』。ヒョウアザラシにさらわれた恋人のピューとピューと仲間たちを取りもどしに旅立ったＫＩＷＩの若者「ティキ」の冒険を描いたスクロール・メイズ・ゲームだ。オープニングでたむろしているＫＩＷＩが異常にか

わいい。8方向と武器，ジャンプの2ボタンで操作。ニュージーランドの実在の土地に沿ってマップが進行していく。

2作目は『TATSUJIN』。飛翔鮫，究極タイガーに続く「フライング・タイガース」シリーズの最新作だ。8方向レバーとショット，ボムの2ボタンで操作。武器はパワー・ショット，達人ビーム，サンダーレーザーの3種類。

3作目は『GO FOR THE GOLD』。やや時期を外した感があるが，ボタン連打のオリンピック・ゲーム。全10種目，好きな種目から選択していくことができる。



◀タイトー『TATSUJIN』。フライング・タイガース・シリーズ



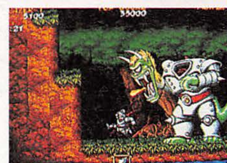
◀タイトー『ニュージーランドストーリー』

▶タイトー『GO FOR THE GOLD』。3ボタン操作のお馴染みオリンピック物

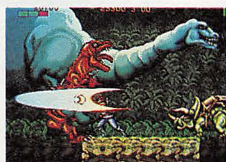
カプコンCPシステム第2・第3弾！

カプコンCPシステム第2弾は『大魔界村』。前作から3年後の物語という設定になっている。前作ではできなかった上下方向への攻撃が可。武器は7種類。4方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで操作。

同システム第3弾は『ストライダー飛竜』。8方向レバーとショット，ジャンプの2ボタンで操作。プレイヤーは1人につき基本的に3ダメージまで耐え，さらにストック制。



◀カプコン『大魔界村』。今回は武器が増えた他，さまざまな魔法が使えるぞ



▶カプコン『ストライダー飛竜』。同名の人気コミックをゲーム化。気合いの入ったアクションが見られそう

デコ『BLOODYWOLF』

デコから今月は1作，『ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF』。8方向レバーと3ボタンで操作。敵に拉致された大統領救出が目的。街，ジャングル，川，ガケ，敵基地，沼などのステージ展開がある。



◀データイースト『ならず者戦闘部隊BLOODYWOLF』。敵に拉致された大統領を救出せよ！

その他の新作情報

この他では，まずコナミの『餓流禍（ガルカ）』がすでに発売となっている。3D物のコンバット・アクションで，これについては今月号でくわしく紹介しているのでそちらを参照のこと。

アイレムからは縦スクロール・シューティング『イメージファイト』が発売となる。これは『R－TYPE』以来，同社久々の本格的シューティング物で，開発スタッフも『R－TYPE』と同じメンバーということで大きな期待が寄せられている。

「助けて，お兄ちゃん！」「淳子すまん」でお馴染み，『麻雀放浪記・掟』等，麻雀ゲーム・メーカーとして知られるホームデータ社が，今回アクション物を開発した。その名も『霊界導士』。レバーとキック，パンチ，ジャンプの3ボタンで操作するカンフー・アクション物。実写っぽいリアルなグラフィックが売り物だ。

今回はさらにもう1社，新規参入メーカーがある。ティエィディ（TAD）というメーカーで，ゲーム名は『カベール』。トラックボール採用，2人同時プレイ可の戦争アクション物。3D風の画面で敵陣へ向かって侵入して行き，五つの指令を遂行するというもの。

※9月号でセガの新作テニスゲームを『センターコート』と紹介しましたが，これは『パッシングショット』と改名されました。

（見城こうじ）



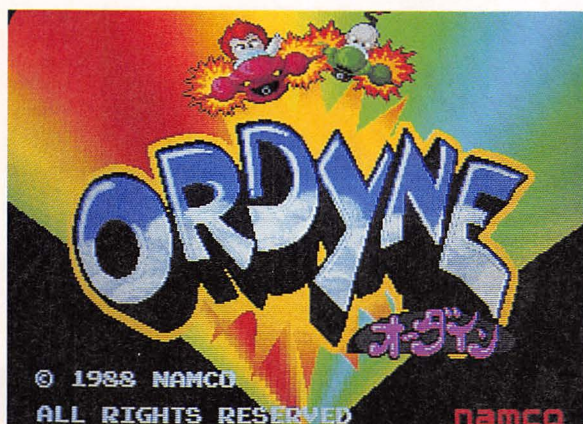
▶ホームデータ『霊界導士』。グロテスクなほどリアルなグラフィックが売りのカンフー・アクション・ゲーム



◀ティエィディ『カベール』。トラックボール採用の戦闘ゲーム

アミューズメント・マシン・ショー出展作（予定）一覧

タイトー	サイバリオン トップランディング チェイスH.Q. ニュージーランドストーリー TATSUJIN ゴー・フォー・ザ・ゴールド
セガ	スクランブルスピリット エキサイトリーグ パワードリフト ヘビーウェイトチャンプ （スーパーサーキット）
ナムコ	オーダイン メタルホーク ワールドコート スプラッターハウス 未来忍者 フェイスオフ ホームランコンテスト
SNK	脱獄 カントリークラブ タッチダウンフィーバーII
カプコン	大魔界村 ストライダー飛竜
ジャレコ	伊賀忍術伝 破兆 武田信玄 テニス（名称未定） 大型ゲーム（名称未定）
日物	クレイジークライマー2 麻雀殺人事件
データイースト	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF (PB:TORPEDO ALLEY)
アイレム	イメージファイト
コナミ	サンダークロス





ナムコから久々の横スクロール・シューティングが発売された。同社の強制横スクロール・ゲームというと『スカイキッドDX』以来だから，2年半も発売されていないことになる。

この『オーダイン』は，タイプ的には目新しいものはないものの，多彩な面構成やボスキャラ，ファンタジックできれいな背景やキャラクターなど，ナムコファンにはおススメのシューティング・ゲームだ。

ストーリー

天才科学者の泊(とまり)裕一郎は，すべての物質を変えられる「原子変換装置・オーダイン」を完成した。その記念に婚約者，相原香奈にペンダント（実はオーダイン起動装置）をプレゼントした。

しかし，結婚式の前夜，香奈は「オーダイン」とともに悪人クボタに連れさられてしまった。

このゲームは，泊博士が助手のサンデ・珍と共に，悪人クボタを倒し相原香奈を奪回するまでを忠実につづるものだ。







HOW TO PLAY

今回紹介する『オーダイン』は２人同時プレイ型シューティング・ゲーム。1P側が泊（赤シップ），２Ｐ側が珍（緑シップ）を操作する。操作系は８方向レバーと二つのボタンというもっともポピュラーな形。ボタンの用途はと言うと，これもポピュラーなところで，ショット・ボタンとボンブボタン。ショットは前方の敵に対し使い，下方の敵にボムを使う。

ＳＴＡＧＥは全部で７ステージあり，それぞれ特徴のある攻撃が待ち受けている。７ＳＴＡＧＥをクリアするとエンディングでゲームは終わり。

また，プレイヤーの自機がすべて無くなってもゲーム・オーバー。ただし，コンティニューが付いているし，２Ｐ飛び入りも可能である。

買い物をしよう

このゲームのパワーアップはすべて手持ちのクリスタルで買わなければいけない。こういったＳＨＯＰＰＩＮＧゲームの歴史は非常に浅く，『ファンタジーゾーン』のイメージがもっとも色濃くでている。

買い物は画面中に現れる〝空中ＩＮ〟に入るとできる。この空中ＩＮでは三つの品物を販売している。プレイヤーはその中の一つだけを買うことができる。中には，サービス・セットとして，２種類以上の武器がいっしょに買えたりもする。

また面数が進めば進むほど，アイテムの値段も高くなっていく。スピード・アップなど早めに買ったほうがいいと思うよ。



◀これが「空中ＩＮ」。近寄ると吸い込まれるように入っていく



▶店の中はこうなっている。ショップの女の子は「みゆきちゃん」。愛想がよくて，いつもサービスしてくれるのだ

スピード・アップ

ご存知スピード・アップ。パワーアップにスピード・アップがあるのも最近の主流であるようだ。



水中モーター

STAGE3およびSTAGE4にでてくる水中での移動のスピードが速くなる。これがないとかなり遅い。

マイシップ

自機が1機増える。パワーアップとは言えないかな。



ショット用パワーアップ（時間制限有り）

バルカン砲



弾自体は変わらないけれど，ボタンを押しっ放しにすると連射が効く。ボタンを押すのがめんどうくさいという人には使えるかもしれない。



3WAYショット



自分のショットが3方向に飛ぶ。この手の武器は使える。



アフター・ファイヤー



アフターバーナーではない。レーザーのように貫通力のあるファイヤーを前後にだす。強力だが範囲がせまい。



ワイド・ブラスター



自機の弾が上下に広がって，敵をやっつけやすくしている。ただ，広くなるといってもたいしたことはないが，グラフィックはかっこいい。



ボンブ用パワーアップ（個数制限有り）

サブロック砲



自機から真っすぐ上に弾をだす。弾自体の強さはまったくない。水中から空の敵を撃つときなど有効。



ファイヤー・ボンブ



敵に当たると広範囲に爆発して，周りにいる敵を全滅してくれる。ボスキャラにも使えて，かなりのダメージを与えられるのでぜひ持っておきたい。



ホーミング・ミサイル



いわゆる誘導弾。こうして見てみるとどっかで見たことのあるようなパワーアップばかりだ。



特殊機能パワーアップ

ストック・ボンバー



このストック・ボンバーという武器を身につけるとバリアが付く。これは3発までダメージを受けられる。そして何よりもこの武器の特徴は敵の弾を吸収して自らの弾をパワーアップすることにある。敵の弾をためていくと，バリアの色が変わっていく。

★バリア青のとき
通常ショットより，大きな弾がでる。

★バリア黄のとき
弾の範囲が縦方向に広がる。

★バリアが赤のとき
画面のほぼ全体に弾が広がる。







宝くじ会場もあるゾ

「DREAM　CO.LTD」という宝くじ会場。決まったクリスタルを払ってチャレンジできる。当たれば最高10万クリスタルとさまざまなパワーアップ・アイテムがもらえる。はずれれば0点となるわけだ。もちろんハイスコアをだすには10万クリスタル取らねばならない。



▲いかにもこっけいな「DREAM　CO.LTD」。やはり運試しといきたいところだ



▲一番初めのところだけあって0がない。10万クリスタルをねらいたいところ

STAGE7まで一気に紹介だ！

STAGE1：オープニング・ステージ

STAGE1は空での戦い。要するに地上物はでてこない。空中物もクリスタルをたくさん持っているものが出現する。要するにウォーム・アップ・ステージ。

ボスキャラは「浮遊要塞」。STAGEの途中にも2度ばかり登場する。このときにも多少は攻撃できるので，なるべくダメージを与えておくように。「浮遊要塞」を倒した後のアニメーションが回転機能を使っていてGOOD！



▶ゲーム・スタート直後にでてくる浮遊要塞。このときは倒すことができないが少しでもダメージを与えておこう



◀浮遊要塞をやっつけたところ。ハードの性能をうまく利用した演出で，とてもいいできのビジュアルになっている

STAGE2:マグマケーブ

ＳＴＡＧＥ２は火山地帯での戦いだ。そういえばドラスピでも２面が火山地帯であったような気がする。この面の目玉は，やはり回転している障害物をいかによけるかということだろう。最近のゲームには回転攻撃をするキャラが増えてきた。

この面のボスも回転攻撃をしてくる「ファイヤートータス」というカメ。体当たりもしてくるのでとてもやっかいなヤツ。やっつけた後，小さくなったカメを取ると1000〜5000点のボーナス。



◀一見，背景に見えるが，障害物が回転している。急ぎ過ぎるとドンづまりになってやられてしまう



▶ファイヤー・トータス。回転弾を放ち自らも回転してプレイヤーにおそいかかる。敵の弾は相殺できる

STAGE3:ウォーター・キャッスル

水中ステージがこの３面。水中ではプレイヤーの自機がおそくなってしまう。水中モーターがほしいところ。ところどころにある基地からは投下機雷が降ってくる。

ボスキャラはパワー・ステーション。和訳すると発電所。上下しながら弾をはいてくる。ファイヤー・ボンブを持っているとあっというまにやっつけられる。



◀水中にも写真のような障害物がある。ただしスピードがおそいので，ムリしてクリスタルを取ろうとすると…



◀パワー・ステーション。頭上から弾をだしてくる。放物線を描いて弾が落ちてくるので，よけるのはしんどい！

STAGE4:ウォーター・フロント

水中はほとんどなくなって，ほとんどが地上。クリスタルはたいてい水中にあるので，やっぱり不自由なんだ。このゲームでむずかしいのはいろいろな障害物なんだけれど，この面の風車もその一つ。うまくショットを当てて進行方向に回さなければならない。

このステージのボスは「Ｒ－４Ｂ」。９門のレーザー砲を備えて縦横無尽に動きまわる。



▶この風車みたいなのがくせもの。下方を撃つと左回り，上方を撃つと右回りするが，通り抜けるに右回りしかだめなんだ



◀Ｒ－４Ｂ。でかい図体をしている割にちょこちょことよく動く。９門あるレーザー砲も強力だ。体当たりに気をつけよう！

STAGE5:クリスタル・ケーブ

破壊できるカベがでてくる。この中にはクリスタルが隠されているが，地上物が強くて，容易には取りに行けない。ストック・ボンバーがほしいところ。



▶空中物はほとんどでてこない。その分３方向に弾をはく地上の敵が多い。ストック・ボンバーがあればなんのことはない



◀口からはくスライムみたいな弾がインケン。一つでも撃ちのがすとパニックになる危険大

ボスキャラは「クリスタルヘッド」。口からスライムみたいな弾をはいてくる。これが意外とくせもので，撃ちのがすとはね返っていつまでも画面に残ってパニック状態におちいってしまう。

STAGE6:ボス・オンパレード

まあしかし，なんとも安直なステージ名の付けかた。その名のとおり，「浮遊要塞」「ファイヤー・トータス」，「パワー・ステーション」，「Ｒ－４Ｂ」とボスキャラのオンパレード。それぞれパワーアップしているので気をつけてくれ。

やはりオリジナルのボスもいる。その名も「マイク」。はじめはミサイル攻撃をしていて，時間がたつと回転移動しながらのレーザー攻撃に変わる。パワーアップを持っていないとかなりきつい。



◀マイクは，最初ミサイル攻撃をしてくる。まわりを回る赤玉の輪は，こちらの攻撃をハネ返すぞ



▶回転しながらレーザーを８方向に撃ってくる。死角は十分あるのだが，長時間集中力が続くかどうかがポイント

STAGE7:クボタ・ワールド

さあ，いよいよ最終ステージ。このステージは敵の数が少ない。その分障害物がむずかしい。ある程度はパターンを覚えないとクリアはむずかしいゾ。ストック・ボンバーがあれば，よけるのに専念できるのだが…。

ラストはクボタの操るクボタマシン。回転ジャンプをしながら誘導弾やザコキャラをだしてくる。さあ，相原香奈は目の前だ！



◀Ｋ（クボタ）ブロックがたくさん動いている。縦１列でおそいかかって来るときがある。一番上にスペースがあるので，そこを通過しよう



▶いよいよクボタとの戦い。クボタはクボタマシンを操ってプレイヤーにおそいかかる。多彩な攻撃に注意しよう！

ガルカ ©コナミ

Written by EXCHANGER

コナミお得意のコンバット・アクションゲームが，またまた登場！ その名も『餓流禍(ガルカ)』。３Ｄ画面を６種類の武器を駆使して突き進むそう快コンバット・ゲームだ。同社の一連のコンバット・ゲームでおなじみの２人同時プレイで，キャラクターも双子のランボーというイメージのワイルドなノリ。

壮絶なバトルシーンをお好みの人はぜひプレイしてみよう！

ストーリー

198X年，某途上国では，超大国の侵略がはじまっていた。対立するもう一方の超大国は，この侵略を阻止すべく２人の戦争のプロフェッショナルを送った。

彼らの名前は〝餓流禍〟。

彼らの任務は侵略軍の完全破壊にある。２人のソルジャーは今，前線に向かった！

ゲームの説明

基本操作は８方向レバーと二つのボタン。ボタンはどちらもWEAPON用で，初期設定では，左がライフル，右が手榴弾。『戦場の狼』以来，この手のコンバット・ゲームの主流である設定。

各ステージでは，ステージのはじめに何をすればいいか表示される。個々のＭＩＳＳＩＯＮを決められた時間内に完了しなければいけない。ステージは全部で７ステージある。



▶各ステージのはじめには、こうしてそのステージのＭＩＳＳＩＯＮが表示される。ＭＩＳＳＩＯＮ１は敵の石油基地破壊だ



◀ＴＩＭＥ ＵＰになるとこのように画面が真白になる。この後〝ＭＩＳＳＩＯＮ ＣＯＭＰＬＥＴＥ〟と表示される

WEAPONを使いこなせ！

多勢と戦うにはライフルだけではムリ。もちろん，このゲームにも強力な攻撃をぶちやぶるだけのすばらしい武器がある。

ライフル

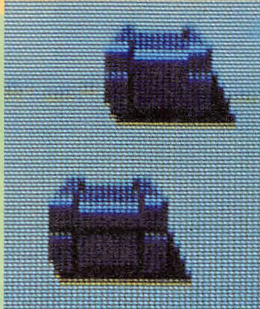
ノーマルな武器。射程も短く威力もない。ただし，ＳＨＯＯＴ１はずーっとライフルで行ったほうがいいかも。左側のボタンで発射。

火炎放射器



高次ラウンドにならないとでてこない武器。弾制限が50発。威力は中の上ぐらい。

手榴弾



はじめから持っている武器。障害物の向こうなどの敵を広範囲にわたって相殺できる。使いにくいところがあって敵に当たりにくい。

バズーカ



１個アイテムを取ると１発だけバズーカが撃てる。このバズーカは敵が画面にいる限り百発百中。照準がでたらすかさず発射！

グレネード・ランチャー



この武器ってほとんど手榴弾といっしょなんだよね。多少のちがいはあるけど，使いわけることのできないしろもの。

ナパーム手榴弾



５発分しかもらえない。しかし，その分効果は抜群。このナパームは落ちた場所から火が広がって手榴弾よりはるかに広い範囲の敵をやっつけられる。

ステージ紹介

STAGE 1 砂漠

1面だけあって，敵兵の攻撃はまだまだ単調。オレンジの敵は引き寄せてやっつけるとWEAPONが手に入りやすい。

バズーカは監視塔とジープのために使うのがいいけど，後半のために取っておくのが理想。ジープは普通のライフルでやっつけられるぞ。

ボスキャラは装甲車。厚い装甲を持っているのは当たり前。バズーカを使わないでも，ライフルと手榴弾でやっつけたほうがあとあと楽になる。


◀監視塔へのバズーカ攻撃。煙をだしながら飛んで行くのがバズーカの弾


▶ナパームを使用すると，このように火柱があがって敵をやっつけることができる

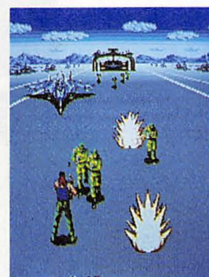

◀ボスの装甲車。装甲が厚く，バズーカ1発では倒せない。ライフルとバズーカを併用して倒せ

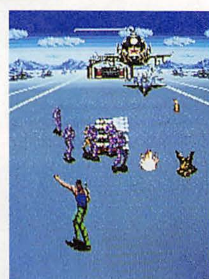
STAGE 2 空軍基地

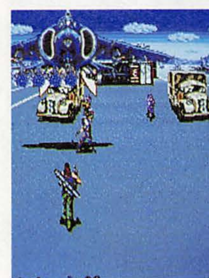
このSTAGEの目的は，敵の新型ジェット戦闘機を奪い取ること。クリントイーストウッド主演の〝ファイヤーフォックス〟みたいな感じ。ファイヤーフォックスというゲームもあるんだけど，これは盗んでからの話を。

STAGE2のむずかしいところというと，パラシュート部隊。この敵隊の攻撃は他の敵と同時に撃ってくるので非常によけにくい。また戦闘機が至るところに配置されていて死角が多く，いきなりやられるなんてこともある。

ボスは〝フォーシャー〟。空中でホバーリングしていてライフルは当たりにくい。ここはバズーカをおしみなく撃ち込もう。


◀飛行場での戦闘。敵兵士はふせることができる。オレンジの兵士を倒すとWEAPONが手に入る


▶上空のヘリからはパラシュート部隊が降下してくる。通常兵士よりは強いので用心


◀2面のボスキャラは，上空を飛んでいるのでライフルは当たりにくい。バズーカで早目に攻めよう

STAGE 3 ジャングル

このSTAGEの目的は捕虜救出にあるのだ。ポイントは，ランチャー部隊。ランチャー部隊はバリバリとロケットランチャーを撃ってくる。こうなるとほとんど逃げ場がないので，輸送ヘリをバズーカで早目にやっつけよう。

ボスキャラはレッドハインドーE。一見強力そうだが，実は他のボスと変わりばえしない。ただしバズーカを撃つタイミングがむずかしい。


◀前方の輸送ヘリからランチャー兵がでてくる。早目にヘリをやっつけたいところだ


▶火炎放射を持ったプレイヤー。でも使いこなすのはむずかしい

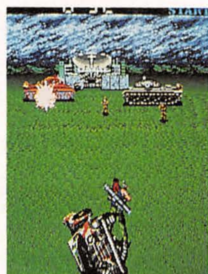

◀で～た～！武装ヘリ。正にランボー3といったところか。弾の威力はやはりすごい。動きまわっていないとやられるぞ

STAGE 4 草原

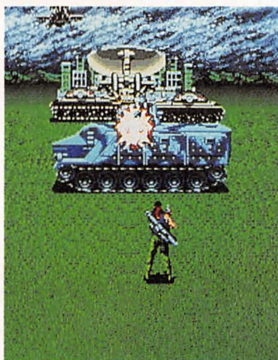
目的は敵通信システムの破壊。しかし，この辺まで来るとだんだんと単調さが目立ってくる。トラックから降りてくる。追尾式ミサイルランチャー兵が登場。トラックを早目に破壊することがポイントだ。

ボスキャラは〝T―62R〟。この辺になってくるとバズーカを撃つ合い間でさえもやられてしまうので注意しよう。


◀草原での戦い。赤い兵士は追尾式ミサイルランチャー兵だ。すぐに倒さないと……



◀後方の二つのタンクから弾を撃ってくる。バズーカがないと、やっつけられないゾ



▲1面の装甲車がパワーアップしたような敵。でも意外と弱いんだな，これが

STAGE5
海軍基地

このステージは変わっていてすべて海の中。目的は敵新造戦艦の破壊。海での戦いは意外とむずかしい。敵兵が水中に潜っているときは，やっつけてることができないのだ。また，ジェット・スキーに乗った敵兵が出現したらバズーカは使わず，よけるようにしよう。

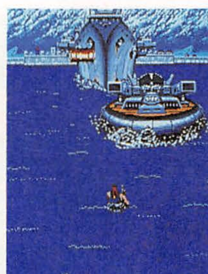
ボスはホバークラフトの〝デグチャレフ—77″。これも武器がないとつらいかな。



◀水の中での戦闘は，敵に当たりにくくてむずかしいんだ。水面からでてきたところを倒そう



▶ヘリと潜水艦のダブル攻撃。その他にもジェット・スキーに乗ってくる兵士も強敵だ



◀ホバークラフトの〝デグチャレフ—77″。オレンジ兵を前のほうで倒すとバズーカが取れなくてむずかしくなってしまうのだ

STAGE6
山岳

STAGE6は両サイドを岩壁に囲まれた山岳地帯。目的はミサイル基地の破壊。この面のスペシャル部隊は火炎放射兵。タイプとしては，こちらと同じ武器で，非常によけにくい。そして，バイク兵もたくさんでてくるが，これもよけるだけにしたほうがいい。

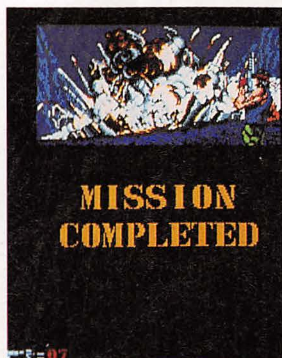
ボスは巨大戦車。前後に動きながらプレイヤーをおそう。



◀バイク軍団が左右に動きながらプレイヤーをおそってくる。動きを見てかわしたほうがいい



▶6面のボス。えらい迫力だけど，見た目ほどではない。前後に動くのはなかなかすごいぞ



▲MISSION COMPLETE！ 残すは最終面だけだ

STAGE7
廃墟

さあ，いよいよラスト・ステージ。占拠された大使館の解放が，このステージの目的だ。ジープがこのステージのポイント。バズーカを使わずにライフルでジープをやっつければ，ラストでバズーカが目いっぱい使える。TIME UPに気をつけて，前進，または前進だ。

さあボスキャラは，大使館前にデンと居座っている〝ミハイル T—620″。変わった攻撃はひとつもない。今までどおり戦ってもだいじょうぶ。

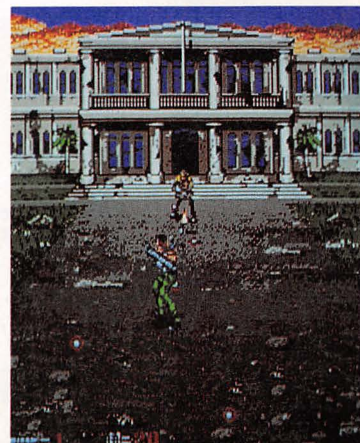
さあ，こいつを倒して終わりかと思うと，マシンガンを持って兵士がこちらに向かって乱射してくる。もちろん1発で倒せるゾ！



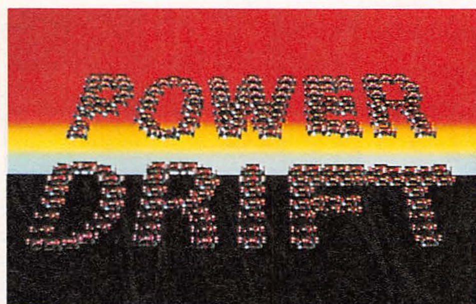
◀前方からくる3台のジープはライフルで倒そう。5、6面よりはやさしいぞ



▶いよいよ大使館前での戦い。このでっかいタンクを倒せば終わりかと思うと……



▲タンクの影からバリバリとマシンガンを撃つヤツ。びっくりするけど，1発で死んでくれる。これでENDINGかと思うとそうでなくて，3周クリアしないとENDINGは見れない



パワードリフト
全コース紹介編
©SEGA

Written by EXCHANGER

セガ体感シリーズ第９弾として発売された『ＰＯＷＥＲ ＤＲＩＦＴ』。久々のレーシング・ゲームとあって，『Out Run』ファンや体感ゲームファンには絶大なる人気をほこっています。12人の個性豊かな？キャラクターがくり広げるアメリカン・コミックの世界。これは正にセガ版〝チキチキマシーン猛レース〟だあ。

期待感のうすれかかった体感シリーズ

そもそもセガの体感シリーズはハードばかりに目がいってしまっていて，そのゲーム性については高く評価されることが少ない。これは〝すごい〟のほうが〝おもしろい〟よりもインカムが良く見える点にある。固定客の多いゲーム・センターは別として一般にはゲーム・センターに来る客の大半は衝動的にやって来るのであって，そういったお客さんにコインを入れさせるのは，〝おもしろいゲームだ〟というより〝すごいゲームだ〟という感動のほうなのである。

セガの初期の体感には名作が多いが，これは〝すごくておもしろい〟というゲームであったから。どうやらセガは〝すごいことがおもしろい〟と考えていたらしい。最近のセガの体感ゲームのイメージは，〝すごいけれどつまらない〟という評価が大半だ。体感ゲームというすごさがあるのにも関わらず大ヒットにならないのは，そういった理由からだろう。

そして，セガの体感シリーズへの期待がうすれたところで発売されたのが，ゲーム性を重視した『ＰＯＷＥＲ　ＤＲＩＦＴ』である。

POWER DRIFTとは

「セガはレーシング・ゲームだけを作っていればいいんだ」これは，最近友だちから聞いた言葉である。レーシング・ゲームというのは，ゲーム性を考える点で非常に奇妙な分野である。縦スクロール型であろうと，擬似３Ｄタイプであろうと前方にいる車がくるのをよけるだけである。しかし，こんなものはおもしろくもなんともない。実際にレーシング・ゲームをおもしろくするのは，コースとスコアの設定である。これだけで十分レーシング・ゲームは成り立つのだ。

さて『ＰＯＷＥＲ　ＤＲＩＦＴ』はというと。

まず，出場している敵車の性能がほとんどいっしょであるため，ドライビング・テクニックが勝負になる。また，出場車数は12台と決まっており，従来のレーシング・ゲームのように走行妨害のためだけの敵車は存在しない。実は，このようによけいな車がいないレーシング・ゲームは，この『ＰＯＷＥＲ　ＤＲＩＦＴ』が最初で(ただし，ビデオゲームにおいて)，プレイヤーに新しい楽しみを与えてくれる。

ゲーム説明

すでに９月号で紹介済みではあるが，もう一度簡単にゲーム説明をしよう。

プレイヤーは，はじめに自分のキャラクターとコースを選ぶ。キャラクターは12種類，コースはA, B, C, D, Eの五つ。

コースは，さらに，それぞれ五つのステージと一つのエキストラ・コースからなっており，各レース３位以内に入ると，つぎのレースへ進める。

攻略編―コースのポイントはここだ―

レーシング・ゲームを制覇するためには，
1．敵車をうまくかわせるようになる
2．コースを覚える
の二つだけである。それでは，どうすればいいのかということになる。このゲームだけで言えば，1はスタートの数秒だけが勝負であり，2は減速のポイントを覚えておけばいい。

『ＰＯＷＥＲ　ＤＲＩＦＴ』は各コースともはじめのスタートが勝負。スタートした直後は車が接近しているために，クラッシュしやすく，また順位もいっきにさがってしまう。逆にうまく抜けだせばそのまま独走という形に持っていけるのだ。うまくパターンを作って抜けだせば，ほぼ３位以内は確実。

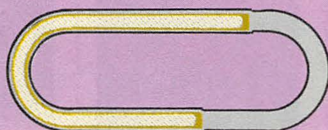
また，コースを知らなければレーシング・ゲームには勝てない。そこでこれからコースの下見をしよう。

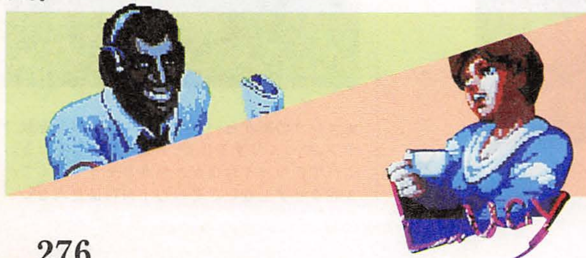
エキストラ・ステージへGO！

A，B，C，D，Eのどのコースも，オールＴＯＰでクリアするとエキストラ・ステージに行ける。A，C，Eコースは自車がアフターバーナーの自機に，B，Dコースはハングオンの自車に変わるのだ。

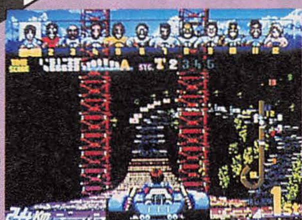


コースの半分以上がトンネルの中である。こういったコースはテクニックがいらないぶん，敵車も速くＴＯＰも取りにくくなる。３位以内なら楽勝である。ただ，ハイ・ギアのフルアクセルで走れればの話であるが……。

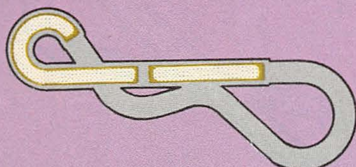




Aコースー2



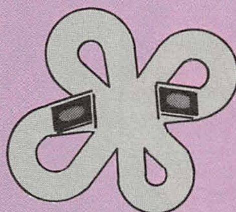
急こう配の坂が，このコースの特徴だ。どのカーブも基本的には減速の必要ない。しかし，カーブに他車がいたりした場合いは減速もやむを得ない。とくに橋の手前のカーブ。ここでムリして突っ込んで坂から落ちると大幅なロスになる。



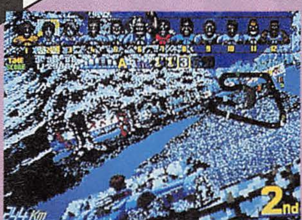
Aコースー4



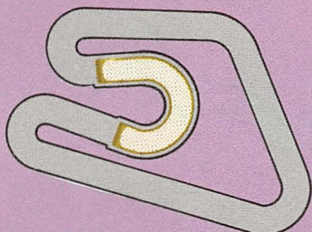
見た感じ小じんまりしていてむずかしそう。ジャンプ台はむずかしくないが，左上と右下のヘアピンがきびしい。カーブが多いので一つでも忘れるとクラッシュ！



Aコースー3



きれいな雪景色だが今までと一転して難コース。むずかしくしているのが橋の手前と直後のカーブ。このどちらも減速が必要。橋のカーブもぎりぎりなのでハンドルの素速い切り返しがポイント。



Aコースー5



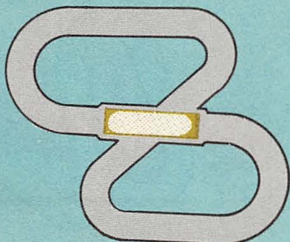
5コースめはどこもむずかしい。道の両側に塔が建っていて威圧感がある。ヘアピンが三つあって，その前にイヤなカーブが二つ。三つめのヘアピンは，それほど減速しないでもOK。



Bコースー1



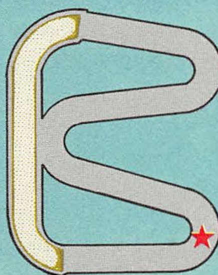
8の字の平凡なコース。Bコースは緑が多いのだ。とくに注意するポイントもない。



Bコースー2



★印のカーブでは多少スピードをゆるめたほうがいいかも知れない。もちろん一気に曲がることも可能だ。



Bコース−3



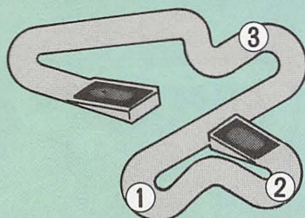
一見すごくむずかしそうに見えるけれど，★印のところだけが要注意。道から絶対に落ちないようになっているが，そのぶん道がせまい。気をつけろ！



Bコース−4



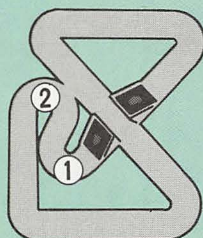
①と②のヘアピンには要注意。ジャンプし終わった後の油断が死を招く。③のS字も成り行きまかせで行くとクラッシュする。



Bコース−5



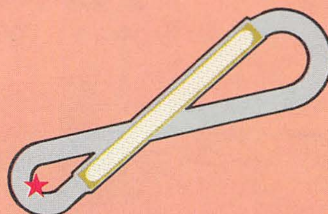
ここもカーブが多いが，問題なのは①と②のヘアピンのみ。他は全速で曲れる。ジャンプの後の減速がカギ。



Cコース−1



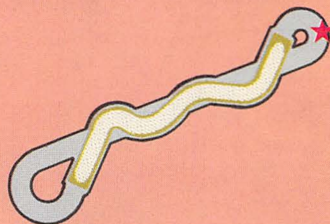
アップダウンの激しい橋が名物。★印のところはハンドルをいっぱいに切ろう。



Cコース−2



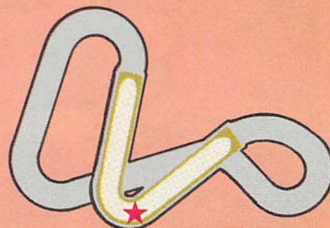
★印のカーブで多少むずかしさはあるものの，その他は簡単。このカーブもおもいっきりＩＮに入るとスムーズに抜けることができる。



Cコース−3



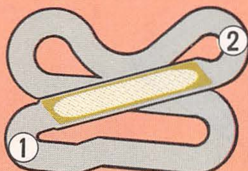
橋の上の両側に何もないので★印のカーブで下に落ちやすい。減速すれば問題ないが，減速しないでもいける。ムリして落ちるか安全にいくか。



Cコース−4



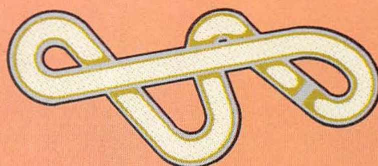
カーブが多いけれど難易度はそれほど高くない。①と②のヘアピンさえ注意すれば楽勝。②の前の二つのカーブの切り返しには気をつけよう。



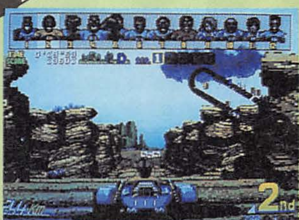
Cコース−5



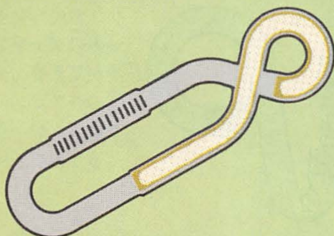
コースとしてはむずかしくないのだが，高所恐怖症の人にはたいへんな面。大半の場所でさくがなくて，落ちると終わりというなかなかスリルのあるコースだ。



Dコース−1



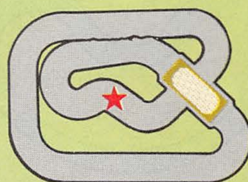
ここだけ路面の丸太がとびとびにあるコース。1面にしてはむずかしそうだけど，やはり1コースめ。



Dコース−3



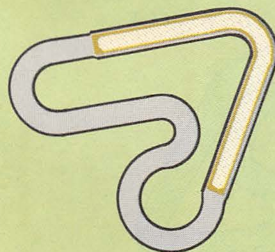
★印のS字がむずかしい。カーブの切りかえしのタイミングが勝負。橋の下をくぐるあたりがきれい！



Dコース−2



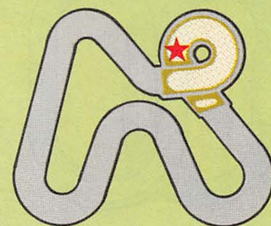
『Out Run』のDEATH VALLEYみたいに殺風景。コースは平易でむずかしいカーブはない。



Dコース−4



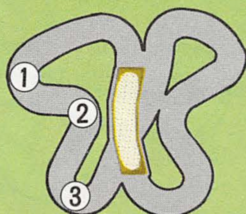
むずかしいカーブはないように思われるが，★印のところが急な登り坂になっていって，カーブがいつ終わるかわからない。要はタイミングなのだ。





Dコース−5

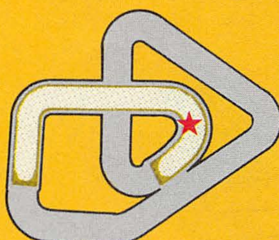
①，②，③の連続した急なカーブがネック。素速い切りかえしが必要だ。カーブが多いけれど橋があるのでメリハリがあって覚えやすい。





Eコース−3

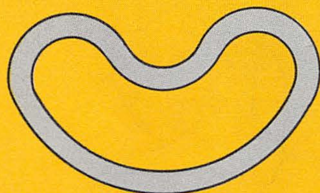
雪景色コース。★印のところでハンドルをいっぱいに切るぐらいで，コースとしてはむずかしくない。





Eコース−1

1コースめから高いところでのレース。コースは簡単。ギャラリーを圧倒するには，このコースを選ぶのがいい。





Eコース−4

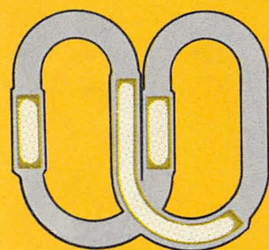
二つのジャンプ台のある唯一の面。一方のジャンプ台から交差するもう一方のジャンプ台を跳ぶ車が見える。また，①，②のヘアピンのむずかしさはここが一番ではないだろうか。





Eコース−2

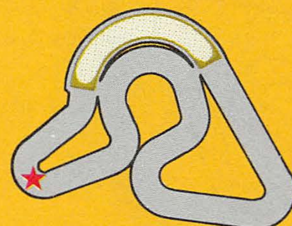
一転して夜でのレース。コースにはむずかしいカーブはない。スタートでミスらなければ楽勝だ。





Eコース−5

E−4を越えれば，このコースのほうが簡単かもしれない。橋を降りた後のヘアピンを頭に入れておけばOK。



ジャック ラスベガス連続殺人事件

タケルオリジナル

対応機種:PC-8801SRシリーズ
Written by ロッキー引本



チャレンジ! アドベンチャー・ゲーム

『カサブランカに愛を』『The Man I Love』などの超名作AVGをリリースしてきたシンキングラビット制作，タケル・オリジナルAVG第2弾。それが,『JACK/ラスベガス連続殺人事件』だ。

雰囲気をだすためのモノクロ画面も健在。画面数も増えて，よりいっそう磨きがかかった。

コマンド入力も，『マデリーン』までは，名詞＋動詞を入力するものであったが，今回はちょっとかわった，シンキングラビット独自のコマンド選択方式を採用。

さて，ロサンゼルス市警のトマス・ジュリアード役を演ずるキミは見事，事件解決できるだろうか?

黒い相棒 ジャクソン刑事

ロサンゼルス市警のトマス・ジュリアード(愛称トム)は同僚刑事の中でもとくに優秀というわけではなかった。同期の連中など気にせず平刑事という自由(?)な立場を楽しんでいるからだ。そして，その理由はトムを育てたジャクソン刑事にあった。

ジャクソンは44才にもなって二級刑事(巡査部長)。すでに同期に入った連中は全員彼の上司へと昇格している。しかしそれが彼が黒人だからという訳ではなく，自分の足で現場を歩き事件を解決したいという，その一点だけで昇級試験を拒否してきたのだった。現場を離れたくないという彼の職人気質は頑固ではあるが同僚たちに一目置かれていた。

そう，トムはジャクソン刑事のスタイルを引き継いでいたのだ。もっとも，ジャクソン刑事に言わせればハードボイルドを気取った青二才なのだが………。

ある日，ジャクソンとトムはフレッドの店に着くとスピードも落とさず駐車場に突っ込んだ。バドワイザーの看板の下に車を止め降りた途端，本部からの無線がなった。

無線は，例によってハート刑事部長からだった。もちろん，殺人事件だ。

シンキングが作ると 選択AVGがこうなる!?

ほんの一部を除いて『JACK』では，テンキー以外は使用しない(マウス対応だけどネ)。テンキーにすべてのコマンドが入っているからだ。「見る」「調べる」「取る」「置く」「使う」「叩く」「話す」「見せる」「聞く」「移動」「JOKER」「DATA」。この12個のコマンドがテンキーの右は



◀『JACK/ラスベガス連続殺人事件』の画面構成。右側に見えるのが本文でふれた選択入力。この12個のキーをたくみに使ってゲームを解いてちょうだい!!



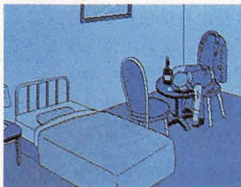
◀普通，殺人物のAVGだと殺人現場からスタートするけど，このゲームでは，モノガーノホテルの入口からスタート。うっ! あそこからのぞいている，手に入墨をした男は誰だ



◀モノガーノホテルのフロント。このボーイが本当になまいきな奴なの。被害者の身元を調べてみよう。コレがまたすごいところに住んでいるんだ(ウソだろうけどネ)



◀この男がホテルの支配人。フロントの奴と同じで，こいつも頭にくる。三流ホテルのくせに五つ星のホテルみたいな態度をとるな!



◀ウッ! 酒を飲んで寝ている男がいる。な〜んてネ! 彼が，第一の被害者なのだ。鑑識がくる前に被害者を調べちまえい! ここでは二つの証拠品が見つかるゾ



◀鑑識課のデビットだ。ウーン，頭が重い鉄，じゃなかったヘビーメタル! 事件を解決するためには，キキコミ。キキコミに必要なものはっ!?

じ1列を除くすべてにわりふられていて，画面に描かれたテンキーのグラフィックに従って操作するだけ。プレイしてみなければわからないかもしれないが，ボクの友達は，「すごくやりやすいネェー！」と絶讃したくらいだ。

シンキングの選択AVGは，けっしてプレイしやすいだけではない。最近，選択入力方式が完全に普及し，そして，誰でも最後までプレイできるようにとゲーム自体がものすごく簡単になってきた。なぜかというと内容が簡単になっているのはモチロンのこと，選択式はすべての選択肢を入力することによって，内容を理解することができなくても解くことができたからだ。いい例が，リバーヒルソフトのJ．Bハロルド・シリーズである。しかし，リバーヒルもそれではいけないと思ったのか，『殺意の接吻』では，犯人を断定するということによって犯人に対してのフラグを立てるということをしてくるようになった。

『JACK』でも選択肢をすべて選ぶことによって安易に解いてしまうような外道なプレイをなくすようにと，「Joker」コマンドというものを採用した。

どのようなものかというと，ほかのコマンドでは手に入れることができないアイテムや情報を入手するためのものなのだ。たとえば，引き出しを開けて見ているシーンで「Joker」コマンドを使用すると，引き出しの裏側を見れたりする。

しかし，「Joker」コマンドにも，トランプのジョーカー同様，数限りがあって使いすぎることによってなくなってしまう。そうなったら，もちろんハマリ!! その他にも数限りのあるものとして，電話をかけるための小銭。ピストルの弾丸などもあるので注意。

パスワードを手に入れろ!!

このゲーム中，唯一テンキー以外を使用するところがある。それが，パスワードを入力するときだ。このパスワードは，TAKERUに電話して聞くこともできるし，TAKERUの画面上でも見ることができるハズ。

また，パスワードは，ゲームを綿密に進めることによって自力で捜すことも可能なのだ。みんなも自力でパスワードを捜しだしてみようぜィ!!



◀資料室。係はウェラ・サザーランド。はなの頭のソバカスがちょっとポイント低いなあ……。でも，彼女に調べてもらえばだいたいのことはわかるので，バンバン調べてもらおう



◀彼がウワサの「黒い相棒ジャクソン刑事」だ。このかべにはってある写真，シンディーローパーじゃん。まっ！ いいか……



◀やさしそうに見えるのは顔だけの鬼部長，ハートさんだ。実は，ジャクソンよりも年下なんだ。まあ，そんなことはいいから，捜査の報告をすませようぜ



◀この高倉健のようなオジサンがライトハウスのマスターのアーノルドだ。えっ！ 情報屋のダーク・ホースが来ているって!?



◀彼は外からは見えない位置にすわっていた。まあ，情報屋としては当然のことであろうが……。しかし，彼には何度も助けてもらっている。悪いことは言えないナ



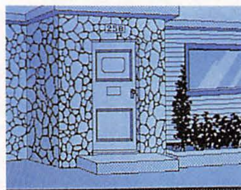
◀ウォ！ タンクトップに切られたジーンズ。彼女の話を聞くことによって大きな展開があるのネのネ



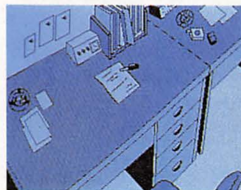
◀第一の被害者のことを探っていくうちに空港にたどりついてしまった。ここで情報を手にするのは案外大変かもしれない。だって，あるフラグを立てなければならないからサ



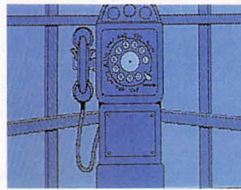
◀BAAAAAANN！ バ———ン！ ラスベガス連続殺人事件ということで第二の殺人までもが起こってしまってじゃじゃじゃ〜〜ん。ちゃんと証拠品を手に入れるのをお忘れなく



◀このシブイ石作りのお家は誰の物でしょう？ アレ？ この新聞受けに入っている新聞の日付けの一番最初は，あいつがあそこに行った日付けと同じじゃないのか



◀捜査が一段落ついたと思い，殺人課にもどってくるとジャックがいない！ あれ，この机の上の紙は，ボクあてのもののようだが，どういったものだろう？



◀ジャクソンの机の中にあったテレホン・ナンバーにかけることにした。ここでみんなに注意！ このゲームでは，電話が重要な役割りをはたしているので小銭の数には気をつけよう



◀彼女にジャクソンのことを聞いたがわからないらしい。どうやら，ジャクソンのことをくわしく話さなければならないようだ。おっと，誰だい，「スマイル ￥○ください」なーんていっているのは？



◀墓掘り人というと,『ミステリーハウス(Apple)』でのお墓を思いだしてしまう。彼は,もう,すでにこの世を捨てたそうだ。何を見せても無感心!



◀三つのお墓が,ぽつりとある。この墓石にかかれた名前は,今は無意味だがあとになってキミの感情を盛りあげる材料になってくれる



◀実をいうとハート夫人には,あのことを聞きに来たんだ。昔は良き話し相手だったんだけど,今はもう主婦だからダメとか言って聞いてくれない。こうなったらしつこく聞こう



◀このパソコンの画面のアップがウワサのパスワード入力だ。さて,キミはTAKERUでパスワードを手に入れるか? それとも,ゲーム中,自力で手に入れるのか?



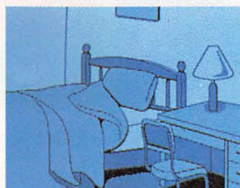
◀ロサンゼルスで調べることをすべて終え,ハート部長に許可を得るとサンフランシスコへと旅立つことになる。みんな,ロスのフロントのお姉さんとシスコのお姉さん,どっちが美人だと思う?



◀シスコの刑事はどうやらロスの刑事をなめているようだ。そういうときは,ハロハロハロハロハロハロハロッキーとさけぼうじゃな——い! 彼からはダグ・フィッシャーの写真をもらおうゼィ!



◀言い忘れたがロスを旅立ったときから,ジャクソンとはいっしょに行動している。やっぱり,相棒っていいネ。ちなみに彼は,シスコの鑑識課員だ。このゲームの中心になる証拠品を持っている



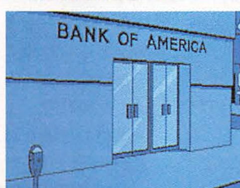
◀ここが,ダグ・フィッシャーが殺された部屋だ。きっと,証拠品が残されているにちがいない。しらみつぶしに捜し回ろう。あっ! とおどろくところにあるかもしれないからネ



◀彼にダグの写真をみせると反応してくれて,いろいろなことを話してくれる。ボクのピストルを見せたらウレシソウにしているネ。なんと,彼は刑事になりたいそうだ



◀彼女がダグのアパートの管理人さんだ。『めぞん一刻』の管理人さんとは大ちがいで,もろに性格がわる〜いのだ。でも,彼女はある情報をにぎっていそうだ

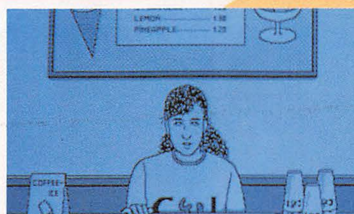


◀捜査が進むとこういうところにも来れるゾ。名前のとおりアメリカ銀行。ここへ来るためのヒントとしては,電話ボックス!

捜査はシスコからサンディエゴへ,そして,ラスベガスへと……

















きまぐれ オレンジ★ロード ～夏のミラージュ～

マイクロキャビン ©まつもと泉/集英社・日本テレビ・東宝

対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　格：7,800円

Written by 青木　聡

〝AVGの聖域〟と謳われる(?)マイクロキャビンから新作『きまぐれオレンジ★ロード　～夏のミラージュ～』が発売されました。今までマンガやアニメを題材にしたゲームで大成功をおさめている同社ですが，果たして『きまぐれオレンジ★ロード』のできばえとその人気のほどはいかに!?

優柔不断の恭介が，春日家の超能力を存続させるために?この夏休み中に「まどか」か「ひかる」のいずれかを自分のパートナーにするのが目的。原作に忠実なストーリー展開に，アニメのオリジナル設定をミックス，アレンジして,『オレンジ★ロード』の雰囲気を上手に再現しています よ。

まどかとひかるのどっちがいーい!?

今日から待望の夏休み。思いきりハネをのばしたい恭介だが，鮎川はこの夏休みをアメリカにいる両親の元で過ごすために旅立っていった。

ふさぎ込んでいる恭介のところに，田舎から突然，おじいちゃんが訪ねてきた。

「大変じゃ，春日家の存亡に関わる一大事じゃ」

おじいちゃんが言うには,「春日家の特殊な能力がもうすぐなくなってしまう」のだという。

「そのほうがもう引っ越ししなくて済むので，何かといい」と言う父。「そんなの絶対いやだ」のくるみ。「これで，くるみの監視から解放されるわ」のまなみ。そして一番複雑な心境の恭介……。

でも，たった一つ能力を消さない方法があるという。──それは，一刻も早く子孫をつくることであった!?

つまるところ，恭介の優柔不断さが問題に持ちあがり，みんなから「まどか」か「ひかる」のどちらをとるか，この夏休み中に決断を迫られることになったのである。

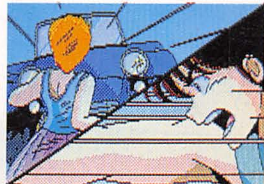
それはもちろん，春日家の能力を存続させるために!?

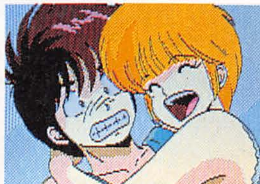
果たして恭介は,「まどか」にアタックするか,「ひかる」に答えるのか!?　そして，いよいよ三角関係に終止符を打つときがくるのであろうか……。

アニメにも登場しなかったキャラもいるぞ！

この『オレンジ★ロード』には，ここで紹介するキャラクターも含めて，全員で14人登場します。しかもそのなかには，アニメに登場しなかった，いとこの「あかね」や，美男子ハンターの「さゆり」も入っています。ちなみに，キャラクターはアニメ版で完全統一したそうです。

それと，彼ら以外にもオマケキャラも潜んでいます。たとえば，アニメでおなじみの牛子と馬男や,『セイレーン』で登場した


▲はやくしないと，ひかるちゃんがあぶない!! ここでは，この前に手に入れたアレを使えばOK


▲なんとか，ひかるちゃんを助けだしたところ。「まるでスーパーマンみたい」だって，まあ似たようなもんだけどネ


▲アメリカにいるハズの鮎川がなんで公園に…。そうか，マスターの言ってたいいことってこのことだったのか！　これで，今年の夏休みも…

主なキャラクター紹介

春日　恭介



超能力一家である春日家の長男。父，ふたごの妹たちとの4人でマンション住まい。優柔不断な性格のために，まどかに魅かれているのに，ひかるとつきあっている(いわゆる，まどかとひかるとの間で三角関係している),ごく普通（?）の高校生。

鮎川　まどか

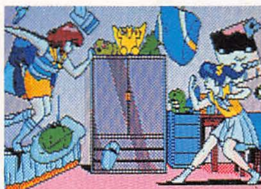


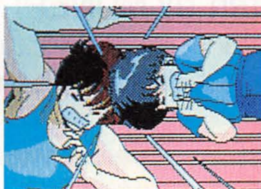
以前は不良だったりもしたが，恭介との出会いをきっかけに，本来の優しい素直な少女に返っていく。学力も運動神経も抜群。両親は有名な音楽家で，現在はアメリカに在住。ロングヘアがよく似合う高校生。

檜山　ひかる



2才ちがいのまどかとは幼なじみで，姉のように慕っている。恭介にぞっこんで，現在交際中（自他共に認める仲)。ショートカットがかわいく，元気で明るい積極派の中学生。


▲くるみとまなみが能力を使ってケンカしてるところ。まさにこれこそ,〝サイキックウォー〟だ!?


▲マセガキー弥に能力を使われたところ。あっ! オレが走ってく…

セーブうさぎなどなど。メーカーの遊び心がうかがえますネ。

近道,それとも遠まわり?

『オレンジ★ロード』には,数多くのフラグが存在するわけですが,そのうちのいくつかのフラグは,自分がそのときとった行動によって一部の内容が変化してしまうというものがあるのです。

たとえば,ゲームのはじめのほうで,ひかるちゃんが車にはねられそうになるシーンがそれに当たるわけですが,そのときに選んだコマンドによっては,ひかるちゃんを助けだすこともできるわけです。しかし,ちがうコマンドを選択してしまった場合は,ひかるちゃんは車にはねられてしまい,恭介は一か八かのタイム・スリップでひかるちゃんを助けだす,と言うように多少,ストーリーが変わってしまうワケです。

つまり,1回めでひかるちゃんを助けた場合と,1回めに助けられず2回めで助けた場合では,その部分だけ内容やフラグがまったく別の物になってしまうわけです。簡単に言ってしまえば,近道するか,遠まわりするかでちがいがでてくるということです。


▲「いったわねーっ!! ならばこれで決まりだーっ!!」と,くるみ必殺のバックドロップさく裂! …アホな兄妹…


▲アニメでおなじみの牛子と馬男の名カップル。まっぴるまから道路で,んなことしてるなっての!

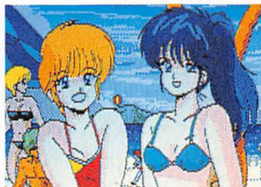

▲〝自己暗示〟の能力を使って,鮎川にアタック! いまのところは,とってもいいムードだけど……


▲せっかくカメラがあるんだから,鮎川とひかるちゃんを写してあげてはいかが?

オレンジ・ロード旋風再び

さて,今度は『オレンジ★ロード』のサウンド面とグラフィック面について少し触れておきましょう。

サウンド面では,いくつか曲が用意されていて,その場面にあったBGMでムードを盛りあげてくれています。しかも,そのBGMと言うのが,アニメの「オレンジ★ロード」で主題歌などになっていた,「鏡の中のアクトレス」や「夏のミラージュ」などをはじめとする全6曲です。そのうえ,アバカブにいるときは,自由に曲が選べるようになっています。


▲鮎川と2人で海に来たのに,海にはなんとひかるちゃんたち(くるみとまなみも来ている)が来ていた。おかげで鮎川はひかるちゃんに気を使いっぱなし。つまんネェのっ!


▲ひかるちゃんとディスコに来たら,ラッキーなことに(?)チークタイムになってしまった。まぁいいか

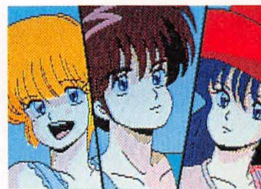

▲優柔不断な恭介に,さゆりの魔の手が迫まる。さぁどうする恭介?


▲今度は,ひかるちゃんと遊園地でデート。恭介とひかるの後ろにいる人に注目!

グラフィック面については,今回『オレンジ★ロード』では,新しい技法などはなく,アニメーションも,キャラクターの口がパクパクしたり,まばたきしたりでとくに目立ったものはありません。できたら,もう少しアニメーションを増やしてほしかったですネ。

ちなみに,これは余談ですが,今年の秋に東宝洋画系にて,「きまぐれオレンジ★ロード 〜あの日に帰りたい〜」の公開が決定しました。まだ,くわしい内容はわかりませんが,マンガ,アニメ共に大人気のうちに幕を閉じ,そして今回のゲーム化ということもあって再び「オレンジ★ロード」旋風が起こるのでは…。


▲アバカブに立ち寄ってみたら,ひかるちゃんも来ていた。ここで2人に例の写真をプレゼントしよう


▲三角関係に終止符を打つことはできなかったけど,一応ハッピーエンド!? えっ能力のことはどうなったのかって? それは自分の目でたしかめてネ!

チャレンジ！ロールプレイングゲーム

ディガンの魔石

アーテック

ディガンの魔石〜

対応機種：PC-9801V以降
価　格：10,000円

Written by MUNEPI♬

ども。先月に引き続いて，今月も『ディガンの魔石』のページで登場のMUNEPI♬です。先月の原稿を書いた時点では，あれで終わる予定だったので，ちぃとばかし，詰め込みすぎとなってしまいました。先月は省略してしまったエピソードを含め，今月も“ガデュリン”の世界をお見せしましょ。

プロローグ

オロの国の片田舎カーティアに生まれ育ち，村人たちの祝福を受けながらささやかな結婚式をあげた2人がいた。

ディノ20才，アビリア18才。2人は，隣国エウラドーナの“おつげの泉”へと新婚旅行をかねて旅立った。しかし，そこで女神が告げたのは，安穏な一生などではなく，2人の試練と別離であった。

それらは試練だという。それらを乗り越え，そして打ち勝つことができたなら，2人の人生はより豊かなものになるとも，そこで教えられた。

旅行を終え，カーティアへもどった直後，アビリアは原因不明の病にかかり，次第に異形へと変貌(へんぼう)しはじめていた。医者の診断では，その病の原因には魔力が関与していると言う。アビリアを救うため，さっそく行動を開始したディノは，長老ルトファから大魔導師タオ・ホーの名を聞いた。

タオ・ホーを捜し，黒ドラゴンに造られたという伝説の残る町，マイヨールの首都エドナに来たディノ。彼は情報屋ボルンからタオ・ホーについての情報を買い，この町の施政官カロンと会う機会を得る。カロンはディノに驚くべきさまざまな情報を与えた。

バヴァリス人にだまされたタオ・ホーが，壊れたディガンの魔石を“大地の木”に埋め込んでしまったこと，それが原因で，マイヨールの魔力の根元である“大地の木”が暴走をはじめたこと。そして，そのエネルギーが，なぜかアビリアに向けられているということ。

竜の結界にいるというタオ・ホーに会い，バヴァリス人ゴーリアを問い詰めれば謎は解けるという。

「ゴーリアこそがすべてを知る者なのだ」

カロンは10,000Gの路銀と，彼のしもべであるという魔術師マルラを仲間に付けてくれたのだった。



▲カーティアの長老格ルトファは，ディノにタオ・ホーの名を告げる



▲エドナの情報屋ボルンは，800Gの金と引き換えに「施政官カロンに会え」と……



▲カロンは，タオ・ホーの居場所だけでなく，アビリアの変貌についても知っていた

祈りの玉

カロンの屋敷を辞した後，竜の結界についての情報を何か得られるかも知れないと，神殿に立ち寄ったときのことだ。

2人の神官の内の1人が何か話しかけてきた。

「このガヴァナー神殿の東西にある二つの塔は，長らく使われていなかった。そのため，最近の大地の木の変動によって化け物どものすみかとなってしまった。最上階にある“祈りの玉”を取ってきてくれるなら，それなりのお礼をしよう」

人に物を頼むときの口調とは思えなかったが，相手は神官である。また，これから先の長い旅のことを考えると，所持金は少しでも多いに越したことはない。ディノは引き受けることにした。

「ありがとう，旅人よ。さっそく取りかかってくれ」

そのセリフの意味を確かめる間もなく，視界が白く爆発した。



▲カヴァナー神殿の神官は，こう告げた後，ディノたちを塔の中へと飛ばしてしまう

古びた玉座

気が付くとそこは，すでに東か西の塔の中だった。どうやら神官の魔法で飛ばされてきたらしい。

神官の言葉に嘘(うそ)はなく，塔の中は怪物で満ちていた。

マルラの魔術の力も手伝い，なんとか危機をかわしながら塔の中を祈りの玉を捜し，さまようディノ。彼らはとある部屋で古ぼけた玉座を見つけた。ディノが玉座に座ると，どこからともなく，まがまがしい声が聞こえてきた。

「西と東の塔は，遥(はる)かな昔，大魔導師ゴルディウスが，大地の木の鎮守として建造したものである。それゆえ大地の木の力をもっとも鋭敏に反映する。この塔に魔物の跳梁(ちょうりょう)するとき，それは，大地の木がマイヨールに敵対するときである」

ディノは激しい疲労を感じ，玉座から崩れ落ちた。ディノがもう一度玉座につくと，声はさらに続いた。「大地の木を司るディガ

ンの魔石は，すべての力の源泉であり，造物主ガヴァナーそのものと言えよう。ガヴァナーは，己の知識と知恵を二つにわけ，そして各々をバヴァリスとマイヨールに振りわけたのだ。知識には正義なく，知恵には力なし。良き世界は二つが統合されたとき到来するだろう。しかし，それらを融合するべき，人としてのガヴァナーはすでにない。我らはそれにかわる者を求めてやまない。御主はその人となる資格は持っているのか？」

ディノには，まだその資格とは何なのかわからず，「いいえ」と，答えた。

「そのようだな」

その言葉を最後に，声はやんだ。

──苦闘の果てに，ついにディノは祈りの玉を見つけ，神官の元へともどった。ディノが飛ばされたのは，東の塔だった。神官は，祈りの玉と引き換えに，5,000の報酬をディノに手渡した。ディノは，塔の中で，



▲東の塔の中には不気味な形をした玉座が……この声の求める“資格”とは？

祈りの玉の他にも，いくばくかの金，そして“ロドル語の聖書”という1冊の古びた本を手にいれた。

また，西の塔でも同じように，祈りの玉と，白銀のコインを拾った。



▲西の塔で拾った白銀のコイン。果してこの意味ありげなコインは何に使うのか？

竜の結界で

こんなところに本当に人が住んでいるものだろうか？　竜の結界に着いたディノたちは，そう思わずにいられなかった。

かびの巨人，緑色をしたゼリー状の生物ニョル，魔法を使ってくる未知の生物たち……。見るもおぞましい怪物たちと戦いながら，タオ・ホーを捜すディノたち一行は地下迷宮を抜け，広い原野にでた。その南東のはじには朽ち果てた小屋があり，そこには書き置きが残されていた。

『大ミミズの襲撃のため，隠れ家を森に移動する。居場所は竜樹の森だ』

そういえば，西のほうには，南北の方向に森が広がっていた。多分あの辺りのことだろう。

その森のほぼ中央のある1本の木。隠れ家とはその木の上にある小屋だった。ディノたちがそこを訪れると，中には1人の男がいた。

「カロン様に教えられてここまで来られたのですか。それは，それは。私は魔導師見習いのヤンというものです」

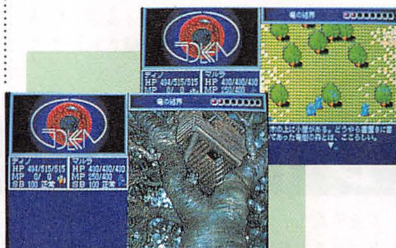
男が名乗ると，その後ろから1人の老人が入ってきた。

「その方が，かのタオ・ホー様です。しかし，師は今記憶を失っておいでです」

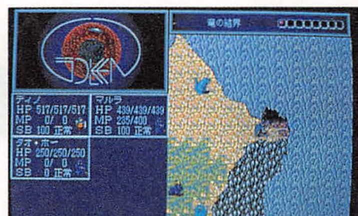
ヤンによると，伝説の黒ドラゴンならタオ・ホーを治す手がかりを知っているかも知れないという。

「しかし，黒ドラゴンと話すには，ロドル語の聖書が必要なのです」

ヤンという男はそう語った。



▲竜樹の森の木の上の小屋。タオ・ホーの新しい隠れ家とはどうやらここらしい。いよいよタオ・ホーと会えるのだ



▲ここが瘴気の谷の入口だ。ここを抜けると竜のテラスへでることができる



▲竜の結界にあった朽ち果てた小屋には一通の書き置きが残されていた



▲小屋の中には魔導師見習いのヤンがいた。廃人になったタオ・ホーは本当に治るのか？



▲黒ドラゴンは，伝説上の生物などではなかったのだ。塔で拾ったアイテムが役立つ

最後に

いやー，2か月連続で一つのソフト，しかも，柄にもなく，ちょっと凝った書きかたをしてみようなんて思ってしまったのが運の尽き。自分の実力不足を思い知らされる羽目に……。

それはさておき，実は“ディガン”には重大なバグがあることが発覚。竜の結界で，木の上にいるタオ・ホーに会わずに，先に黒ドラゴンのところへ行ってしまうと，もう二度とタオ・ホーには会えなくなってしまうとのこと，このバグについては，サポートされる予定もないそうで，これからディガンで遊んでみようかな，という人がいたら要注意。黒ドラゴンに，こんな出会い方をしてしまったら，セーブをせずにすぐにリセットするしかないね。

この原稿を書いてる時点で，「もう解いちゃったよ」という人もちらほら。ま，感想でも聞かせてもらえたらな，と，思います。



▲この男の言葉の意味するものは……。そしてこの男の正体とは一体？



▲とうとうアビリアはこんな姿に……。一刻も早く原因を探りださなければならない

機能アップしたMSX2+に新作3タイトル登場!

Written by MUNEPI♬

9月2日，東京・赤坂にあるアークヒルズのとある一室を会場に，MSX2+の記者発表会が開かれた。そこで発表されたそれは，ボクが想像していた物とは少しばかりちがいがあったりしたけど，ま，そこはそれ。ハードについての詳しい内容は，前の方のモノクロページを見てもらうこととして，ここではその中でもゲームに関係する改良点と，すでに発売が決定されている2+対応ソフト3本について，触れていくとしようか。

さてさて，それでは，それでは……。

"3"ではなく，あくまで"2+"

そうなんだよね，これって"2+"であって，"3"じゃないんだ。何か所かちがうところはあるけれど，"3"と呼ぶほどの物ではなく，MSX2の持っていた欠点を改良したり，ちょっとパワーアップをしたって感じ。

"2+"のスペックで，ゲームをおもしろくさせるような要素は，

(1)発色数の増加

(2)横スクロール機能の付加

の二つ。

"2"には，256色同時発色，512色中16色表示というモードがあった。"2+"では，なんと19,000以上もの色を表示することが可能というからスゴイ(もっとも詳しい話を聞けば聞くほど，ナンだか騙されたような気になるけどね)。

(2)の横スクロールに関していえば，これは文字どおり。"2"ではできなかった横方向のスムーズ・スクロールが，"2+"ではできるようになったというわけ。

ま，"2"の機能を完全に使いきったソフトですら，いまだに無いような気もするけど，これから先，"2+"のハードをどこまで生かしたソフトがでてくるか，楽しみだね。

レイドック2 ●T&Eソフト

『レイドック』といえば，T&Eソフト。

このシリーズって，2人同時プレイとか，自機の成長だとか，何だか派手な展開が売りのシューティング・ゲームだけど，"2+"というハードを得て，さらにパワーアップしての登場だ。

キャッチ・コピーは"これは，銀河戦史に刻まれた，最大最後の戦いの記録である"だって。イカスう!

プレイヤーが連邦宇宙軍主力戦闘機"ストーミーガンナー2"を操り，銀河をむしばむ敵，ウルティメイト・ボスを打破するというのがこのゲームの大まかな流れ。

オープニング・デモは，MSX2+の持つ，自然色モードで描かれているため，かなりかっこ良く仕上がっているぞ(これもあのピクセルを使って描いたんだろうか?う〜ん)。

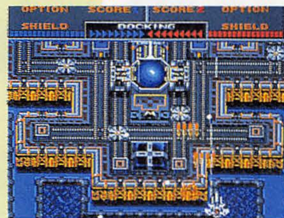
今までの『レイドック』よりも，もっとド派手なオプション・ウェポンも装備できるそうだし，2人同時プレイ時の合体も健在。さらに縦，横ばかりか，斜めにまでスムーズ(かつ強制)スクロールするというすごさ! 見ていると酔っちゃいそうなこの動きがたまらないい〜!



▲横スクロールのときは，こんなかんじ。画面を見ただけなら，アーケード・ゲームみたい



▲これ縦スクロールのとき主の画面ね。2機が合体してるところ。ななめにスクロールしたりもするんだよ。酔っちゃいそう



▲ひゃー，コンパイルのゲームみたい。イマイチ個性的とはいいがたい画面

激走ニャンクル ●BIT²



『ファミクル・パロディック』でおなじみの，あの「ファミクル一家」が帰ってきた!

今回は，ファミクル・アイランド恒例の夏の大行事，「ホバークラフト・レース」にファミクル一家が出場するというお話。三つの面で構成された，五つのワールドを走り抜けて，優勝を目指すというのが目的だぞ。

このレースは，何台追い抜いたか，ではなくて，ゴールまでに何秒かかったか，で順位が決まるタイム・トライアル。いっしょに走るライバル車や障害物にぶつからないようにゴールを目指せ!

ときどき出現するキャンディーを集めれ

ば，壊れたところを修理できたり，パワーアップ・アイテムを買ったりもできるんだ。

主人公はニャンクル。途中，パピクルやマミクルにバトンタッチすることもできるんだ。パロディックの時と同じように，それぞれのキャラクターには性能に特徴付けがされているから，ＴＰＯに合わせたバトンタッチが必要だぞ。

あ，そうそう。このゲーム，２＋の機能を使っているのはタイトル画面だけなんだ。だから，２しか持っていない人でも遊べるんだよ。



▲これが１万ウン千色モードで描かれたグラフィックだ。おー，ぐれいと。ビューティフルだと思わない？



▲色の使いかたがいいよね。それにしても，シュールな家



▲障害物をよけながら，一刻も早くゴールを目指せ。道路のアップリケがなんともカワイイね



▲雲の上の面。道からはずれると，落っこっちゃってミス。普通のレースでいうクラッシュみたいな扱いになる



▲走行中に拾ったキャンディーと引き換えに，スピード・アップしたり，もっと大きくジャンプできるようになったりするぞ

F1スピリット3Dスペシャル ●コナミ

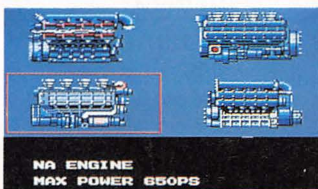
史上最強のパソコン・カーレース・ゲーム，コナミの『Ｆ１スピリット』が，ＭＳＸ２＋専用で，しかも３Ｄになって帰ってきた！　その名もなんと『Ｆ１スピリット３Ｄスペシャル』だあっ(おいおい)！

前作ではトップ・ビューで構成されていたゲーム画面が,今度は自分の車を後ろからみた構図になっている。で，コースの起伏なども，みごと表現されているんだ。横スクロールの機能がＭＳＸ２＋に付いたからこそ，可能になったというわけだあね。

Ｆ１スピリットといえば，自分の車のパーツを選べるようにしたレースゲームの元祖。今回もパーツ・セッティングは可能で，さらにエンジンのトルク特性や，ウイングなども選択可能になったんだ。よりマニア好みの造りになっているといえよう。

そして，なんといっても驚きなのが，ジョイスティック・ポート２に専用ケーブルをつなぐことによって２台のパソコンを接続し，２人同時マルチプレイができるということ。

その代わりといっちゃなんだけど，今回はストック・レースなどのオマケはなし。16戦を勝ち抜くグランプリ・モードやプラクティス・モード，バトルモードなど，Ｆ１ばっかし。ま，ぜいたくは言っちゃいけないね。



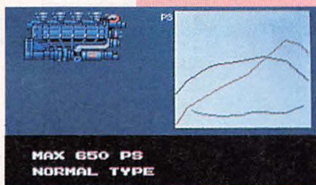
▲エンジン選んで……



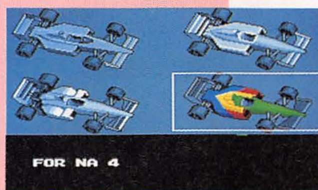
ミッション，ステアリング，ウィングを選んで……



▲でも，ピットに入るとマルボロカラーになっちゃうんだ。未完成だから



▲トルク特性を決めて……



▲カラーはベネントン!!



▲タイヤにブレーキ，サスペンション



▲ハイッ，ボクのマシンのできあがり。とまあ，選べる項目が増えたわけだ



▲走行中はこんな画面。コースに起伏がついてたりするし，スピードも結構速い（といいながらメーターは87km/h)。しかも今度のは５速ミッションだ

チャレンジ！PCエンジン

PCエンジン初のAVG 『定吉七番』

Written by 石井弘一

今月の『チャレンジ！ＰＣエンジン』コーナーは，ＰＣエンジン初のアドベンチャー・ゲーム,『定吉七番―秀吉の黄金―』を中心にお届けしましょう。そして，もう一つの目玉は，２か月後に発売が迫ったＣＤ-ＲＯＭプレーヤ対応のソフトをどーんと紹介しますよ。

定吉七番 ――秀吉の黄金――

はじめに

この『定吉七番』というゲームは，普通の選択式のアドベンチャー・ゲームですが，特徴としては，"どつく" "わらかす（わらわす)"，などのユニークな選択肢が加わっているところです。また，実在する建物や場所をそのまま使っているので，なんとなく旅行に行った気分にさせてくれます。

さらに，この『定吉七番』には，盛りだくさんのギャグがしつこいぐらいに入っていて,ゲームをさらにおもしろくしています。

ストーリー

定吉七番は，大阪商工会議所の工作員として敵の秘密結社ＮＡＴＴＯと戦う殺人許可証をもつ丁稚である。ある日大阪城の石垣から秀吉公の隠した黄金のありかをしるしたと見られる古文書が発見された。

ところがどっこい，発見された古文書が敵のＮＡＴＴＯによって盗まれてしまったのである。そこで連絡をうけた定吉七番は会所へと向かったのだった。

第１章

大阪商工会議所秘密会所に着いた定吉七番は，ボスから「味方の工作品が取りもどした古文書の一部を受け取ってこい」と，命令されます。そこで，大阪の町を味方を捜して歩くことになり，とにかく人が多くいるところへ行ってみようと，くいだおれ横丁や通天閣や梅田などをまわって，マスやん，カマやん，トラノスケに会い，古文書を受け取ります。



▲会所からでるのには，いちいちボウシを取らないといけないんだよ



▲コイツは寝てるし，起きたかと思うと酒かってきてくれとか言うし，とんでもない

第２章

マスやんにめしをおごってもらった定吉七番は，残りの古文書を持つ味方の工作員



▲全部集めたやつでもわからないのに，これじゃまったくわからないネ



▲ここで大福帳を見ると，なんと東郷隆さんが小説の宣伝をしている

を捜すために，また大阪の町を歩きだしました。なんのかのとやっているうちに，残りのキクちゃん，キョウジュ，サイフどんを見つけ，古文書を受け取って会所に帰ったところ，古文書の一部が足りないことが判明。残りを取りもどすためにＮＡＴＴＯの本拠地である東京へと進路をとるのです。

第３章

東京に着いた定吉七番は，いきなり敵の攻撃に合い，大切なミニくまでをスリに取られてしまった！がしかし，味方の工作員からスリがディスコへ入ったことを聞き，



▲この店のおじさんもスマイルで稼ぐとは，そうとう貧乏なんだなぁ～



◀アラレちゃんじゃあるまいし，そんなことできるわきゃねーだろ

こんなにギャグが入っているんだぜ！



▶こいつ，なんてところに隠れているんだよ。きたねえな～



▲これだけやればきっと誰かが笑ってくれるよネ

定吉七番はディスコへと向かった。
　そして，東京の秘密会所へ行き，敵のリストをもらった定吉七番は，東京で大暴れ。再び会所へ帰って見ると，何と会所がめちゃめちゃにされているのでした。手掛り捜して犯人を追う定吉の運命はいかに!?
——どうです？　発売前のソフトですので，紹介はここまでですが，風変わりなシナリオといい，ユニークなキャラといい，なかなか期待できますよ。



▲ディスコへ入るのにも，いろいろと条件があって，ネクタイをしめて女性といっしょでなければ入れないのだ



▲スリを見つけたけれども，どついただけでは口を割らない。しょうがない，アレを使うか

期待されるCD-ROMをちょこっと紹介！

いよいよ，CD－ROMプレーヤが，2か月後に発売になりますが，今月は，そのCD－ROMプレーヤ対応に発売が予定されているゲームを，ご紹介します。
　これらのゲームは，CDならではの迫力ある音楽が聞けたり，音声合成ではない生の声での会話モードがあったりと，従来のゲームとは一味ちがった盛りあがりが，楽しめます。将来，このCDの特色を生かして，あたかも映画に参加しているような気分の味わえるゲームが出現するのではないか，と期待しているのですが…。
※画面は，すべて開発途中のものです。

ファイティングストリート


▲これはVSモード。波動拳の打ち合いにならなければいいのだが


▲ここは日本，こんなヤツにかまっているヒマはない，さっさと倒してつぎへ行こう



▲こいつのジャンピングヘッドバッドはとても効くので気をつけよう

　このファイティングストリートは，アーケード・ゲームの『ストリートファイター』（カプコン）の移植モノで，世界最強の男を目指す主人公のリュウを操作して，日本，アメリカ，中国，イギリス，タイと，世界各国の格闘の達人たちを相手に戦っていく，ケンカ空手のアクション・ゲームです。30種類もの技があり，それぞれABボタンを押している時間によって強，中，弱と3段階にわかれています。さらにパッドの押しかたや，ボタンの押しかたによって，波動拳，旋風脚，昇竜拳などの必殺技もだせるようになっています。
　発売はまだ先ですが，必勝法となるヒントをアドバイスしましょう。三つの必殺技の中に無敵無敗の拳が一つだけあるので，それをいつでもだせるようにしておけば，かならずエンディングは見れるはず!!

天外魔境

　これは，鬼の血を継ぐガマ族の少年ジライアが，修業をして一流の盗賊となり，盗んだ品物で困っている人々を助けたり，悪人どもと戦ったりしながら謎を解いていくというロールプレイング・ゲームです。最終



▲敵キャラがアニメーションするところがよい



▲ここは刀を売っているのだが，家の作りが○太○伝○に以ていると思わない？



▲この老人が読んでいる句の意味がわかるかな？

目的は，ジパング国を支配しようとする巨大な影を倒すことにあります。
　バトルモードで敵キャラがアニメーションしたり，会話モードでは生の声がでる（全会話がそうというわけではない）など，CD－ROMならではのロールプレイング・ゲームになっています。

ビックリマン大事界

　このソフトは「ビックリマン・シール」のキャラクターを，CDの迫力ある音楽とTVと同じ声優の音声，そしてふんだんアニメ処理によって再現しています。さらに，数々のイベントや，ビックリマン・クイズなどが用意されていて，見るだけではなく参加できるようになっています。ビックリマン・シールを集めまくったキミならほしくなる!?



▲天使と悪魔とお守りの「三すくみ」


▲魔肖ネロが復活して天聖界はそりゃもう大騒ぎさ

CHALLENGE! SEGA•MASTERSYSTEM

チャレンジ！セガ・マスターシステム

今月は，なんだか新作ソフトが目白押し！発売前のソフトだけで，なんと４本もあるんだ。『スポーツパッド・サッカー』も発表になったことだし，それと併せて一挙に紹介するとしよう。

Written by MUNEPI♬

イース

価格：5,800円
発売日：10月15日



日本ファルコムが作った珠玉の名作ＡＲＰＧ『イース』。下手なむずかしさよりも，そのストーリーを楽しむための「やさしさ」を重視したつくりが，多くの人に受けた最大の理由だと思う。

ＰＣではじまり，ＦＭ，ＭＳＸ２，そしてファミコンと，さまざまな機種に移植されてきたイースが，ついに，セガでも楽しめるようになったわけだ。ファミコン版みたいに，わけのわからないようなアレンジは加えられていないから，ファミコン版を見て悲しくなっていた人もご安心。

スクロールは滑らかで速いし，お店の中などのグラフィックもきれい。S-RAMによるバッテリー・バックアップも付いていて（しかも一挙に５か所まで），もう何もいうことなしの，仕上がりだよ。



▲ファミコン版では無視されてた詩人のレアも，ほらこのとおり



▲泉の底にはきらきら光る，金の台座が!!これもファミコンでは省略されてたね。泉の数は増えてたけど……


▲ほら，親玉もパソコン版と同じ。大きくちがうのは，神殿などのマップぐらいなもの



▲ダルク＝ファクトと最後の闘い。ちゃんと床が抜けるう！そのせいで，よく見るとあとは死を待つだけの身となっている

ランページ

価格：5,500円
発売日：11月５日



セガでこの名を聞いたとき，「聞いたことのないタイトルだな」なんて思ってたんだけど，10月号の新作発売日程にも書いてあるとおり，これってば，アメリカ・バリー社の業務用ゲームからの移植だったんだ。

内容はといえば，でっかいバケモノに変身して，画面上にある建物を，片っ端から破壊していくというもの。実際にプレイすることはできたんだけど，資料が手に入らなかったんで詳しいことはわからずじまい。けど，プレイヤーの操るキャラクターの仕草が妙におかしく，また，ビルを派手にぶっこわすそう快感がたまらなかったね。

あ，そうそう，これ，２人同時プレイもできるんだ。




▲この３人（もとは立派な人間だい）の中から自キャラを選ぶ。名前見ればわかるかも知れはいけど，中央は女の人なんだ



▲見てよ，このユーモラスな表情。なかなかカワイイでしょ。こういう仕草を見てるだけでも，けっこう楽しいんだ



▲反抗してくるやつは，パクッ!!っと食べちゃえ。こうすると，ライフが回復するぞ

超音戦士ボーグマン

価格：5,000円
発売日：11月上旬



僕は見たこと無いんだけど，水曜日の午後５時から日本テレビ系で，こんな名前のアニメが放送されているそうだ。で，それをゲーム化したのがこれってわけらしい（ジリオンみたいなお話なんだろうか？）。

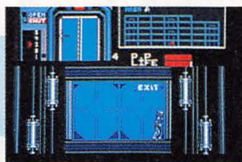
『ボーグマン』は，サイドビュー，横スクロールのゲーム。敵（“妖魔”っていうらしい）に占領されたビルに潜り込み，迫りくる妖魔を倒しながら数々の難関を突破し，妖魔の基地を破壊。そして，ダスト・ジー

ドを倒すのが目的なんだって。

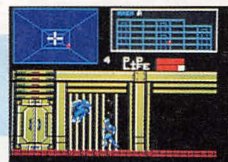
サイドビューでありながら，画面の上のほうには，３Ｄレーダーを持っていたりして，なかなか凝った造りになっているみたい。“ボーグマン”を知らない人でも楽しく遊べそうだったよ。もちろん知っている人ならさらにおもしろいだろうけどね。



▲エリアＧに行く前に，いろいろと集めなきゃなんないアイテムがあるぞ。なんとなくカプコンの ヒトラーの復活を連想させるね



▲エレベータを使って，各階の間を行ったり来たりできるぞ。現在位置は，画面右上部のマップ上の赤い点



▲プレイ中の画面は“ギャリバン”みたい。画面左上部のレーダーで，敵が近くにいることがわかる

ボンバーレイド

価格：5,500円
発売日：11月15日



先月ぐらいまでは，“バトルウイング”という名前で紹介されていたこのゲーム。何を隠そうこれってば，実はあの，ビデオゲームの『ソニックブーム』の移植版なんだ。どういう理由でか，キャラがオールディーズ(？)してるけど，そこはそれ。気にしない，気にしはい。ひさかたぶりの，セガのシューティング・ゲームなんだからね。

実際に遊んでみたけど，スクロールや敵キャラの動きもちゃんとしてたし，パワーアップしたときの攻撃も，ド派手で楽しかったよ。

どっかんどっかん敵を撃ち落としていく小気味良さが，何ともたまらないね。１日でも早く，自分の家で遊びたいもんだ。期待度◎って感じだね。



▲こいつが１面のターゲットだ。といっても，こんなグラフィックじゃわかんねーよ



▲出撃の図。妙にホンワカした感じがいい味だしてるのだ



▲特殊兵器を使用したところの図。写真ではわかりずらいんだけど，ド派手で超強力なのだ

スポーツパッド・サッカー

価格：9,800円
発売日：発売中

SPORTS PAD
SOCCER
PUSH
START BUTTON
© SEGA 1987

さて，すでにもう発売されている物の中から１本。今月は『スポーツパッド・サッカー』を紹介しよう。

スポーツパッドとは，ゲーム・センターなどでよく見かける“トラックボール”のことなんだよ，早い話が。で，いま買うと，このスポーツパッドと，サッカーがセットになっているわけ。

肝心のゲーム内容だけど，スポーツパッドが二つあれば（これ，パッド専用なんだ）友達同士で対戦できるし，ＰＫ戦だけで遊ぶモードも付いていたりして，なかなか楽しい。ただ，自分のパッドを回すスピードが，ドリブルにほとんど影響しないんだ。つまり，どんなに力いれて回しても，全然速くならないんだ（ボールを持ってないときは結構早く動かせる）。だから，イマイチそう快感に欠けるってかんじがするね。

パッド使用の第２弾に期待ってとこ（ダンクショットなんて無理かな。あれ好きなんだけどなあ）。



▲この８か国の中から，自分のチームを選ぶのだ。それぞれの国の国歌が流れるんだ。えっ？日本の場合？　も・ち・ろ・ん“君が代”に決まってんじゃん(おいおい)



▲見て見て，スライディングだってできるんだ。うわさによると，オーバーヘッド・キックもできるらしい



▲これ，ＰＫ戦のシーンね。同点でタイムアップしちゃったときにやるもんなんだけど，これだけを楽しむこともできるよ

最後に

さて，いかがだったかな。今月これだけ一挙に紹介しちゃうと，来月何やるか，ちいとばかし心配になっちゃうね。

ところが，どっこい！来月はついに，かねてからウワサのあったセガの16ビットマシンのソフトを紹介するゾ！。

CHALLENGE! X68000

チャレンジ! X68000

Written by 川野　俊充

いやぁ〜，とうとう発売されましたね，『ドラゴンスピリット』が!

9月23日に開催された山下先生のイベントの日に店頭にならび人気もなかなか高かったようです。もうエンディングを見た人も多いんじゃないかと思いますが，なにせX68000では『ツインビー』以来の本格派シューティング・ゲームなので，読者の皆さんの腕もなっていることでしょう。

さて，今月は移植モノが多いX68Kのソフトの中で，初のオリジナル・シューティング,『サンダーフォースII』を中心に紹介しましょう。

これがサンダーフォースIIなのだだだ!!

『サンダーフォース』といえば数年前に発売された超高速8方向スクロールがセールス・ポイントのシューティング・ゲームです。そのスピードは，はっきり言って人間技を超えていましたが，当時としては画面の美しさがピカイチで，「さんだーほーすー!!」という音声合成をはじめて聞いたときはなかなかの感動を覚えたものです。我が愛機の「ミスターPC」にも移植されて粗いドットにもめげず，必死にプレイしたのが思いだされます。



▲1面の要塞は，大きいながらあまり攻撃は激しくありません。でもちょっと自機が見づらいなあ



▲左に見えるのが空中防御システムの開閉ユニット。ある程度ダメージを与えるとゲートが開くのでその間に通れ!



▲1面の全体マップがこれです。地球のように水がある惑星で森のグラフィックがイイ!
3重スクロールも必見ですよ!

目をみはるグラフィックス

さて，X68000版『サンダーフォースII』は，いったいどんなゲームなんでしょう。

ステージ数は全部で六つ。第5ステージまではトップビュー（上から見た画面）とサイドビュー（横から見た画面）シーンが交互にあって，2面1組で1ステージが構成されています。どのステージもX68000の機能を生かした美しいものです。自機のパワーアップもあって，その内容はアーケード・ゲームを意識したものになっています。

また，グラフィックスの美しさには，3重スクロールが実にうまく使われていて，中でも湖やそこから流れる川などの水の表現が見事になされています。時間をかけて描き込まれたと思われる背景も味をだしていてすばらしいものに仕上がっています。

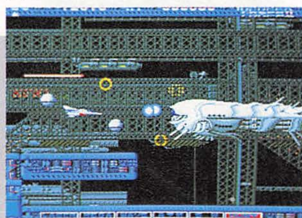
では具体的にゲーム内容について説明していきましょう。まずは1面の8方向ステージです。このシーンでは空中に8種類の，地上に5種類の敵が出現します。さらに砲台で固めた要塞がマップ上に四つあって，全部破壊するとつぎの面に進めるようになっています。

敵の動きや弾の動きが把握しにくく，弾幕に飛び込んでしまったときにあわてたりすると弾にいきなり自ら当たったりします。要塞ともなるとバラバラと好きなだけ弾をまいてくれるのでどうしても回り込んではちょびっと撃ち，回り込んでは撃つという，ヒット・アンド・アウェイで攻めなくてはなりません。でもまだ空中物の攻撃が比較的に簡単なので空中防御システムにさえ気を付ければ楽なところです。

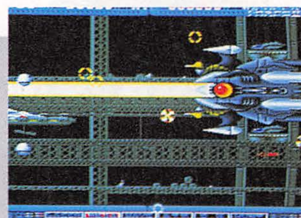
この空中防御システムとは空中に浮いていてマップをいくつかのエリアに区切っているもので，3重スクロールの一番速いスピードでせまってくるものです。

さて，ここでパワーアップについて少し説明をしましょう。8方向面と横スクロール面とでは少し内容がちがっていて，ツインショットやバック・ファイヤーは各面とも共通ですが，ワイド・ショットやウェーブ・ショットなど名前がちがうものはもちろんのこと，レーザーのように名前が同じでもアイテムの効果がちがうものがあります。

パワーアップの方法は『沙羅曼蛇』のようにアイテムの入ったカプセルを取っていくのですが，取ったアイテムはそのままストックされて，ボタンによりいつでも切り換えることができるものです。うまく使うことで多種多様の攻撃ができるので，特殊アイテムとうまく組み合わせて使えば強力な攻撃ができますよ。



▲横スクロール面はまだ一つしか完成していなかったんだけど，このような中ボスもいて，なかなか手強いゾ



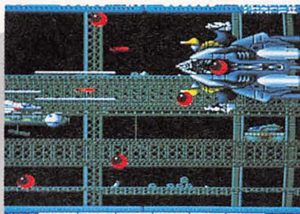
▲これがボスのデカキャラ。ゼシーズという名前なんだけど，このレーザーにはまいったね。ほとんど波動砲のノリだ

キャラに注目！横スクロール・シーン

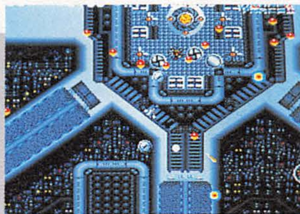
さて，横スクロール面の特徴は，なんと言ってもキャラの大きさです。ドットを多く使っていて色もきれいなので写真に撮ったりすると美しいのですが，自機が大きいというのはその分当たり判定も大きいということなので大変のような気が…？

とにかくこのシーンでは地上物が弾をいっぱい撃ってくるので（どこでもそうだけど），早目につぶすのがコツです。ワイド・ショット（サイン波状に衝撃波が飛ぶやつね）とレーザーが有効なので早目，早目に攻撃するのがベスト。ただ背景が大きくて逃げ場がなくなってしまうことがしばしばあるのでパターン化が必要です。

中ボスもなかなか強く（というかカタい），ボスキャラもなかなかくせのある攻撃をしてきます。『グラII』のようなカッコいいボスキャラなので，ぜひ自分の目でも見てほしいと思います。



▲やっつけたかな？と思うのもつかの間。コアと同じ赤い玉が飛んできた。こっちも武器をレーザーに変えて応戦だ!!



▲2面の要塞その1。バラバラ弾を撃ってくるのはいいんだけど，自機と同じスピードだから陰険そのもの



▲これは3面。う〜ん，ほとんど終わっていると言われている状況ですね。要塞に突っ込むとこういうことになります

完成バージョンに期待！

ボクがプレイしたバージョンは，まだまだ未完成のバージョンだったのですが，背景に凝りすぎているせいか，ついつい自機を見失うことがあります。パレットをちがうものにするなど，もう少し自機を目立たせる工夫を期待します。

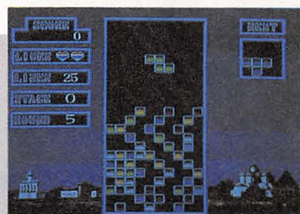
また，難易度の設定については，前作でもそうだったように，パワーアップしていていきなり死んだ後のリカバーがなかなかきかないことです。もちろん，これも完成までには調節されるのでしょうが，正統派のオリジナル・ゲームがどこまでアーケード・ゲームにせまれるか，とことん追求してほしいところですネ。

テトリスはソ連人が考えたパズルゲーム





▲各ラウンドをクリアするとこのような美しい風景のグラフィックが映しだされます。これはラウンド0をクリアした時のもの



▲ラウンドが進むとこのようにはじめからブロックが置かれている。ブロックがでてから落ちるまでの時間が短いので大変!!

そーなんです。この「トロイカ」をBGMにするパズルゲームは体操のつよ〜いソ連の人が考えたものなんです。科学アカデミーのコンピュータ・センターのえら〜い人が考案者だそうで，雰囲気がなんとなくソ連ぽいでしょ（よくわかんないなあ）？

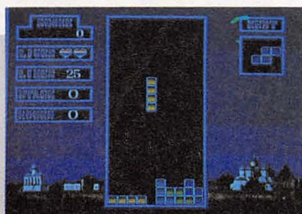
ゲームの内容は簡単で四つの正方形からできている7種類のブロックが，画面の上から落ちてくるので，これをきれいに積み重ねていくというものです。

でもルールの簡単なパズルゲームほど内容が深いと言うように（？），やればやるほどのめり込んでしまうのがこのゲーム。面が進むごとにブロックの落下速度が速くなっていき，しまいには手がつけられなくなってしまいます。

ブロックを回転させて積みあげるという単純な作業なのですが，逆にその単純さがこのゲームの良さであり，魅力なのです。

でもこのゲームは1人で部屋に閉じこもってやるよりも，みんなでワイワイ言いながらプレイするのが楽しいでしょう。

こんなおもしろいゲームを考えるソ連の人って体だけでなく頭もやわらかいんだなあ（なんじゃそりゃ？）。



▲1番はじめの面がこれ。ブロックをすき間なく積むとその列がクリアされて得点になる。

ドラスピうんちく

『ドラスピ』のミュージックについて今まで書き忘れていたことがあるので書きたいと思います。それはズバリと言うと，

「CD版とX68000版とではステレオの左右がちがううう!!」

ということです。でも正確に言うとCDと68がちがうんでなくて，アーケード版とCD版がちがうのです。

たとえばエンディングの曲はハイハットが左から聞こえてくるのですが，CD版では右から聞こえてきます。つまりCD版の録音のときに左右が逆になってしまったのです。そこで68版の開発のときにどうするかかなりモメたんですが，結局アーケード版と同じにしました。ま，聞き流してたらわからないことなんですけどね。

「数字遊びにたわむるる，巨人と小人がぶつかれば，すべてはそこからはじまろう。その身に青龍託すとき，希望の女神は頬えまん」

以上，ドラスピのうんちくでした。



琥珀色の遺言

西洋骨牌連続殺人事件

リバーヒルソフト

●対応機種：X68000
●価　格：¥9,800円

Written by 倉元 一浩

サスペンスAVGでおなじみのリバーヒルソフトから新作『藤堂龍之介探偵日記「琥珀色の遺言」一西洋骨牌(カルタ)連続殺人事件』が発売された。今月は「チャレンジ！X68000」のコーナーに引き続いて，同ゲームのX68000版を紹介しましょう。

時は，1921年，ロマンを謳歌して，華やかに咲き誇った大正時代。貿易商，影谷恍太郎が，奇怪な死をとげ，彼は謎めいた数枚の西洋骨牌を遺言として残した。そして，その事件に関することを捜査するために藤堂龍之介は1人，琥珀館に乗りこんでいくのである。琥珀館で龍之介を持ちうけるものは何か？

さあ，あなたも私立探偵藤堂龍之介として，大正時代へ。

ストーリー

時は大正十年，九月九日，金曜日。その朝，影谷絹代は，朝早く目をさました。

そして，自分の部屋から外へでていった。──貿易商，影谷恍太郎の屋敷は，西日本の地方都市X市の小高い丘の上に建っていた。そして，この屋敷は，夕日がその白い壁を琥珀色に染めあげていたため，人々はいつの日からか，この屋敷を「琥珀館」と呼ぶようになった。

絹代は，庭で人影を見ると，その人影のほうに歩みよった。

このとき，同じように，朝，早く目をさました影谷理絵も庭にきており，絹代の姿を見ると，「おはよう，絹代ちゃん」と声をかけた。だが絹代は，理絵の声が聞こえないのか，返事をしない。理絵は，返事をしない絹代のところに寄っていき絹代の顔を見た。すると絹代は，真っ青な顔をして，近くの噴水を指さした。指のほうを見ると，噴水のところで誰かが倒れている。なんと，倒れているのは，琥珀館の主，影谷恍太郎であった。

影谷恍太郎を死にいたらしめたのは，トリカブトという毒草であった。そして，この不可解な死についての原因を調べるために，琥珀館の執事，辰野銀蔵は，1人の探偵をやとった。

その探偵の名は藤堂龍之介という。龍之介は裕福な華族の三男坊として生まれ，16歳で英国に渡り，その後，8年におよぶ洋行生活を送った。その間に英，仏，独の3か国語に通じた。そして年月は流れ，1人の探偵として琥珀館をおとずれた。

そして龍之介は捜査に乗りこむのであった。

人物関係と各部屋を把握しよう！



◀今井たみ
琥珀館の女中頭。彼女は，この部屋の奥の部屋にいる影谷サダ（殺された恍太郎の母）の世話をしている。たみは，36年間も，影谷家に仕えているせいか，妙に貫録（かんろくが）ある



◀影谷絹代
恍太郎のいとこに当たる。彼女が，恍太郎の遺体の第一発見者だ。いろいろと，発見時のことを聞いてみよう



◀影谷林太郎 左／影谷利一郎 右
この林太郎という奴は，かなりなまいきなことを言ってくるんだ。それにひきかえ，利一郎のほうは，病弱でひりき。利一郎に，西洋骨牌のことを聞いてみよう



◀影谷利彦 左／影谷美津 右
恍太郎の長男に当たる利彦は，影谷貿易を経営している。恍太郎の遺産は長男である自分が受けつぐのが当然だといっている。長男の利彦の妻の美津は，上品そうなきれいな人だ。でもこの2人，なんだが裏があるような



◀影谷綾 左／影谷理絵 右
なんか，この綾さんていう人，なるほどザ・ワールドの司会の楠田枝理子に似ていると思いませんか？　綾もあやしげなところがあるけど，ここでは，もう1人の発見者，里絵に話を聞いてみるのがいいんじゃないかな



◀影谷ルイ
恍太郎の妻の彼女は，事件が起こる前夜，恍太郎にすすめられて酒を飲んでいたらしく，恍太郎が寝室からでていったのに気づかなかったらしい。それに夫婦の仲もあまり良くなかったらしい

ド肝をぬくオープニング

突然ですが，私は驚いてしまった。何に驚いたかというと，このゲームのオープニングのすばらしさである。今までのゲームでも，映画のようなオープニングはいくつもあったが，この『琥珀色の遺言』は，それらの中でずばぬけている。

ゲームの内容に入る前に，少しオープニングのようすを紹介しよう。

静かな小さい空間の中に古い置き時計の音が鳴り響いている。これがこのゲームの最初の画面である。そして，置き時計の横に，ストーリーが流れ，それが終わると，わたせせいぞうのイラストのようなきれいな絵が2枚ほどでてくる。

この絵が1枚目から2枚目に変わっていくところなど，今までのゲームにはなかったような処理を使っている。2枚目の絵が出終わると，画面が上にスクロールしていき，タイトルが下にスクロールしていく。このタイトルがでる画面など，映画そのもの。





リバーヒル独特のミステリーAVG

リバーヒルソフトと言えば，『マンハッタンレクイエム』などの「JBハロルド」シリーズが有命だよね，

「JBハロルド」シリーズでは，舞台がアメリカで，登場人物も皆，外人だったが，『この琥珀色の遺言』では，舞台は日本。時代は大正時代。

いわば，和製JBシリーズといったところだネ。

とっても便利な探偵手帳

このゲームを買うと，ゲームといっしょに〝探偵手帳〟というものが付いてくる。この〝探偵手帳〟というのは，このゲームを解いていく際に必要な事柄や，登場人物のことなどを書きこんでいく手帳だ。

登場人物のことなどは，ゲーム中でも自分の部屋にもどれば，いろいろとわかるけど，いちいち自分の部屋にもどるのはめんどうくさい。でも，この探偵手帳に書きこんでおけば，いつ，どこにいても，自分が今までやってきたことなら，なんでもわかるのでとても便利。その他には，この事件の被害者〝影谷恍太郎〟が築きあげてきた歴史が小説風に紹介されていたり，西洋骨牌（西洋で占いなどに使う不気味な絵の書いてあるカード。俗にいうタロットカードである）の全図や登場人物の人間関係が載ってたりして，内容は盛りだくさん。

この手帳があるとゲームも2倍楽しむことができるはずなのよね。まさに，気分は探偵そのもの。

根気よく情報収集証処品を集めよう。

ここで，このゲームの内容と，X68K版のシステムを説明しよう。

このゲームのスタート地点は，主人公である藤堂龍之助の部屋である。龍之助は，ここを本拠地としてこの事件を解決しなければならない。スタート直後は，入れない部屋がいくつもあるけど，そういう部屋は無視して，入れる部屋だけ入って，部屋にいる人々に話しかけて，いろいろな情報を仕入れよう。ゲームが3割ぐらい進むと，入れない部屋もほとんど入れるようになるから，安心してね。あと，ゲームの序盤では，証拠品がぜんぜん見つからないけど，中盤になるといろいろな部屋で証拠品が見つかるので「どうしよう。なにも見つからない」などと心配しないように。

書き忘れてしまったが，この『琥珀色の遺言』も，JBハロルド・シリーズと同じように，事件の進行状況などが100点満点の点数方式になっていて，それぞれ事件の進行状況を表すので，ゲームがどれだけ進



▲ここは駐車場。以前は恍太郎がこの車を利用していたらしいけど，恍太郎なき今は妻のルイが利用しているらしい。この車のまわりをよく見てみようぜ



▲奥の方に白い噴水が立ってる中庭。恍太郎はここで殺されていた。証拠品が何か落ちてないかなー



▲辰野銀蔵
琥珀館の執事をやっている。今回の事件で龍之助をやとった人。いかにも，大正時代の人っていう感じがするねー。彼からは，殺された恍太郎が持っていたという西洋骨牌をもらえるよ



▲影谷芳明
龍之助とは，学生時代からの友人で，現在，彼は薬の研究の仕事をしているそうだ。身かけどおりいい人なので，事件解決のための良き協力者となっていくれるだろう



▲早乙女智恵子
琥珀館にいる子供たちの家庭教師をやっている。眼がねをかけているせいか，一見，冷たそうに見えるけど，実はいい人。子供たちも彼女を信頼しているらしい



◀萩原廣高
恍太郎にあこがれて，琥珀館で書生をやっている。まじめそうな学生さんだけど，こういう奴にかぎって裏で何をしているのかわからないんだよねー

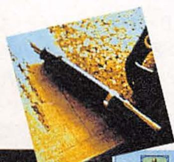


◀結城一馬
恍太郎の妻，ルイの兄。みかけどおり，性格もかなりひねくれている。この事件に何か関係があるというのは確かだが，彼には意外な結末があるんだ





▲これらの場所にも，かならず何かがあるはずだ。すみずみまで，見まわそう





▲さあ，その日の捜査を終わらせるとき，このような画面が見れるんだ。このときにセーブして，証拠品の確認をしたりすることができる。それにしてもすごくきれー

んだかは，それを見れば一目りょうぜん。

このゲームは，とにかく部屋が多いので大変かもしれないけど，気合いを入れて各部屋を何回もまわって情報収集してネ。

それに，操作方法もX68000用はマウス対応で，コマンドを選択するときなど，マウスで選択するコマンドのところにあわせてクリックすれば，それでOK（くつろぎながらPLAYできるね）。

探偵七つの心得

マニュアルにも書いてあったけど，ここでもう一度私なりにいろいろ付け加えた「探偵七つの心得」を書いておこう。

一つ，"探偵は，事前の調査を怠らざるべし"

探偵というものは，捜査に入る前に，いろいろと下調べをしておかなくてはならない。これは，このゲームに対する情報を集め，マニュアルをよく読めということである。

二つ，"探偵は，捜査道具にこだわるべし"

探偵は，常に自分の能力を発揮できるようにならなければならない。これは，自分の機種によってちがう操作方法をそれぞれの機種別によ,り使いわけるということである。だから，X68000ユーザーは，早くマウスに慣れて，捜査を早く進めるようにしよう。

三つ，"探偵は，行動力を持って事件の捜査にあたるべし"

前にも述べたように，琥珀館の部屋の数は，ものすごく多い。そして，各部屋にいる人との会話の数も多い。

行動力を持てということは，ゲーム内にでてくるコマンドをフルに使えということである。

四つ，"探偵は，情報の記録を心がけるべし"

ゲームをはじめてしばらくすると，事件の証拠品や大切な手がかりがでてくる。これらの事柄をメモしておけば，手がかりなどを忘れてしまってもすぐわかる。だから，重要だと思ったことがあったら，忘れずにメモを取っておこう。

五つ，"探偵は，相手の心を読むことを忘れざるべし"

捜査がはじまり，いずれ犯人の見当もつくだろう。だが見当がついても，どのようにして犯人であるかを見極めることが問題になる。

そういうときこそ相手の心理を読まなくてはならないのである。心理を読むということは，人との会話に関係しており，アプローチの仕方によっては，味方になってくれる人物もでてくるかもよ。

六つ，"探偵は，分析力をもって捜査にあたるべし"

龍之助は，自分の部屋で，事件の分析をすることができる。分析内容は，前にも述べた，各項目の点数評価や，影谷家の人間関係，証拠品の分析，容疑者の分析などがある。これらの分析機能をフルに利用すれば，事件の捜作もかなり楽になるはず。探偵手帳同様に，この機能も利用するよう心がけよう。

七つ，"探偵は，いかなるときもくじけず粘り強く精神を持つべし"

この心得は，探偵としてもっとも重要な事柄である。いかなることが起きようとも，平静心を保ち，優れた推進力と判断力で事件を解決してほしい。

以上で七つの心得は終わるけど，最後に私が一言，"サスペンスAVGには，どんでん返しはつきもの"。このことを肝に命じてPLAYしようネ。




▲この不気味な西洋骨牌には，どんな意味があるのだろう？



▲倉橋竹夫 右／宮守スミ 左
倉橋は運転手をしている。一方のスミは女中で，事件発生のとき，玄関の掃除をしていて，綾が帰ってきたのを目撃している



▲川中亀吉 右／川中ふみ 左
夫婦で琥珀館の調理場を担当している。亀吉に話をすると，やたら料理の名前がでてくるんだ。普通の人じゃないような名前ばかりだ



▲熊田喜助
琥珀館の庭番をやっている。昔はやさしい普通のおじさんだったらしいが，今は，がんこ者になってしまった。心の中には，昔のようなやさしさがあるかもしれない



◀影谷サダ 右／松方 倫 左
ある事件（人殺しとか）が起きた後に，影谷家の長老・サダの部屋に入れるようになる。サダの部屋に入ると恍太郎の三女，倫もいた。倫は，松方家に嫁にいき，ときどき影谷家にもどってくるようだ



◀アドルフ・ミューラー 右／ガストン・アルレイ 左
いきなり「グーテンダーク」などとドイツ語であいさつされてしまったが，龍之助はドイツ語も話せるので安心。なんでも2人は影谷家の三男に用があるらしい

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



ダイエーホークス。ビルマ政変。そしてMSX2『イシターの復活』。この秋の3大びっくりですね。というワケで今回は河野名人が『ゼビウス』のポスター作りで大騒ぎしてますので，下積寺次がお送りしますっ！

イシターから ゼビウスへ！ MSX情報

あれっ？なんだこれは！何で1ページなんだ？　拭いきれぬ疑問を残しつつ超圧縮版で進めていっちゃうもんね。

まずはMSX情報。おかげさまで無事『イシターの復活』MSX2版が発売されました。予想を上回る人気に，わたくし「下積」も思わず笑ってしまいました。ケロケロッ。おっと，ドラスピ3面のカエルになっちまったい。そして一気に年末の大作『ゼビウス～ファードラウトサーガ』になだれ込むぞー！

MSX2オリジナルMODEは“SCRAMBLE”と名付けられました。

キャラクターも動きも敵の攻撃も，とんでもなくPOWER-UP！それに対抗して自機も増えた。何のことを言っているのかわからない人も多いだろうが，それはまあ，秘密にしとこう。

ユーザーの想像と理解を大きく超えて，モラルとアイデンティティを破壊する『ゼビウス～ファードラウトサーガ～』は，今のところ，一応12月発売予定ですので，予約しといたほうがいいかも知れません。

さらに，その上にMSX2ユーザーでありつつ，テニスも好きだっ！という，日本の人口からみると希少価値であるところの皆さん！MSX2『プロテニス・センターコート』がその後に控えてますっ。で，詳しいことは来月号ね。

いやーそれにしても我々ナムコットMSX軍団もパワー入れてますねぇ。一体，どうしたんでしょうねぇ。河野名人どうですか，そこんとこ ろ。

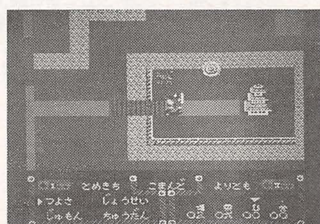
「あれ？僕が使ってたシャープペンシル知らない？どこにやったっけなあ。」

そうですか。ありがとうございました。

しまった！河野名人のひとりごとを聞いているうちに，誌面が少なくなっちゃった。大失敗！

11月までに 4タイトル登場 ファミコン情報

急いで行きましょう，ファミコン情報～！『源平討魔伝』は10月21日発売だっ。希望小売価格4,900円だっ。業界初コンピュータ・ボードゲームで，マルチプレイ可能なRPG形式のゲームですっ。ボードとメタルフィギュアとチップと呪文カードなどが付いてるよっ。時間と体力を持てあました友だち同士でワイワイやろう。予想以上にハマるゲームです。



続いてFC『貝獣物語』。パーティ制のRPGなんてでつくしちゃって目新しさがないのでは，と気をつかってくれる人スミマセン。ひと味もふた味もちがうRPGですよ，これは。キャラクターもかわいいし。



でも難を言えばパスワードが最大96文字あることね。な～んて大ウソ！バッテリー・バックアップですよ，当然。

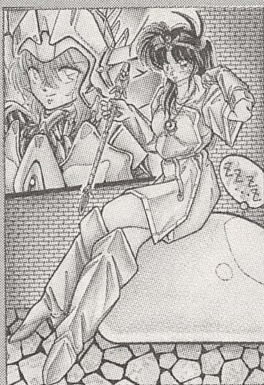
『貝獣物語』は11月発売予定なんですけど，11月はあと『ファミリーマージャンII～上海への道～』，ファンタジー・シミュレーション・ゲーム『KING OF KINGS』が予定されてます。

こんないっぱいソフトがでるのも，ひとえに，年末のボーナスのためですよ。かなひーよね，サラリーマンは。

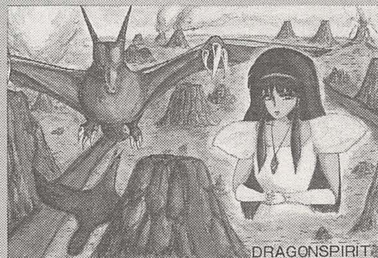
なお，ご意見・ご要望，イラスト，ファンレター等のあて先は，

〒146　東京都大田区多摩川2－8－5
(株)ナムコ「ナムコットMSX」係まで。

ナムコット・イラストギャラリー



▲神奈川県横須賀市・SATAN坂　貴紀



▲兵庫県豊田市・Y.Y

ベラボーマン 怪獣・怪人図鑑シリーズ

©ナムコ

その6 妖岩道人／マグネイザーNP1 編

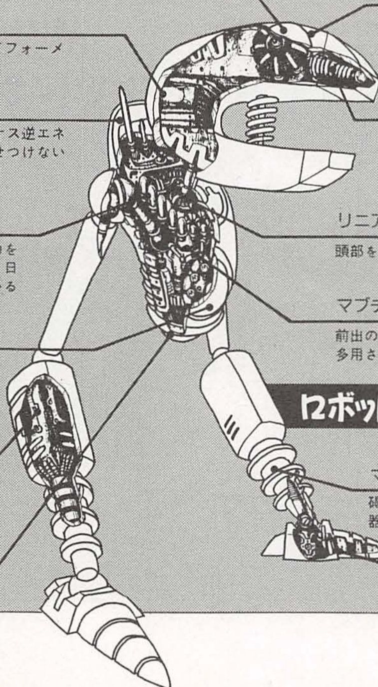
ゲーム・センターから姿を消しつつある『ベラボーマン』ですが，この「怪獣・怪人図鑑シリーズ」は快調連載！今月は，サイボーグ忍者軍から「妖岩道人」，ロボット軍団から「マグネイザーNP1」を紹介しましょう。

なお，このコーナーで取りあげてほしい怪獣・怪人があったら，ぜひ投書してください。お待ちしてます。

サイボーグ忍者軍「妖岩道人」



ロボット軍団「マグネイザーNP1」





ゲーム・ミュージック新譜試聴室

Hello！ 皆さんコンニチハ。はちみつ川野です。今月からは旅行から幸運私真矢先生が帰ってきてこのコーナーを担当するはずだったのですが，先日「ソウルを見てきます」の電話があってまだ日本に帰って来ていないようです。というわけで今回もあたくし，川野俊充がお届けします。

さて，しめ切りまぎわにスゴイ情報が入ってきたのでそれから紹介しましょう。

キングレコードから「スペシャルクリスマスプレゼント」としてCDシングル6枚組，7,800円で『ファルコムスペシャルBOX'89』が発売されるのです。内容はといいますと，「凄い！あのマシューズによるニューヨーク通信サウンド，フュージョン編！」「圧巻のフルオーケストラサウンド，シンフォニーfromXANADU, YS, YSII」「ソーサリアンがピュアなCITY－POPSになった！VOCALfromソーサリアン」「オリジナルサウンドが32chメガミックス驚異の大変身!!PLUSMIX fromYS I，II，ソーサリアン，ザナドゥ」「もう止まらない！ハイエナジー&ハイパワービート炸裂！ディスコスーパーノンストップバージョンfromソーサリアン」「夢幻体験！音が飛びかう三次元のサウンドファンタジー！サラウンドシアターfromYSII」と盛りだくさんの「まさに6段重ねおせち料理？」ということです。コピーの勢いはすさまじいのですが，実際にまだ聞いていないので，そこらへんはまたレポートいたします。お楽しみに！



ラストハルマゲドン

ブレイン・グレイの曲はなんと言っても曲数が多いのが特徴ですね。シーンが変わると曲もすぐ変わるといった感じで力が入っているのがわかります。アルバムのほうも全曲あますことなく収録していて完璧なバージョンです。やはりゲームをやり込んだ人なら買いでしょう。ちなみに僕のお気に入りはエンディング・テーマです。

収録曲：ラストハルマゲドンオープニング組曲／コマンド／キャラクター／昼の移動テーマ／108の石板／エイリアン／バスクの樹／戦闘のテーマ一部／コールドスリープルーム／ダイアリー／CDルーム／LDカード／夜り移動テーマ／スペースシップ／コントロールルーム／司令官室のテーマ／ガルマの部屋／魔界／サルベン／戻らずの塔／鍵の部屋／氷河期／13の箱船／ナポレオン／ヒットラー／1999年／想像／滅亡／モンスターフュージョン／モンスターバイブル／コマンドII／昼移動のテーマII／転移機のテーマ／石坂製作所／石坂製作室／109個目の石坂／夜の移動のテーマII／ファンタジーランドショップ／戦士たちとの戦い／メディカルセンター／サルバンII／王の城／王の部屋／コンピュータールーム／戦闘のテーマII部／指令塔／愛と優しさ／ラストハルマゲドンエンディングテーマ／戻らずの塔／モンスターバイブル

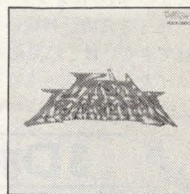
※オープニング曲・指令塔の楽譜付解説書付，予約特典としてロゴ・ステッカーがあります。

発売日：88年10月25日

発売元：ポリスター　☎03-406-8161

メディア／価格

CD	H30×20010	3,000円
CT	X25×1010	2,500円





「ドラゴンクエストライブ」

このレコードは今年の8月29日の五反田ゆうぽうと〔簡易保険ホール〕にて行なわれた「ファミリー・クラッシック・コンサート」の演奏楽曲をすべて収録したものなので，臨場感バツグンの録音です。それにしても「ドラクエ」のレコードはつぎからつぎへとよくでてきますね。レコード・ショップに行くと必ず「ドラクエ」コーナーがあったりします。コンサートに行った人は「この拍手の中には自分もあるんだ!!」といって買ってしまいましょう(?)。

発売元：アポロン音楽工業　☎03-353-0191

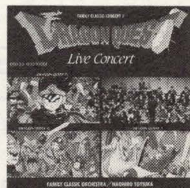
メディア／価格

CD	BY30-5206	3,000円
LP	AY25-25	2,500円
CT	KSF1554	2,500円

収録曲：〈ドラゴンクエストI&II〉　ドラゴンクエストマーチ／ラダトーム城／王城／街の人々／エンドレスワールド／レクイエム／戦い～死を賭して／この道わが旅／フィナーレ〈ドラゴンクエストIII〉ロトのテーマ／王宮のロンド／世界をまわる（街～ジパング～ピラミッド～村）／冒険の旅／ダンジョン～塔～幽霊船／レクイエイム～ほこら／海を越えて／おおそらを飛ぶ／戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦／そして伝説へ

※〝DRAGUN QUEST I～III〟ロゴ・ステッカー，アーティスト解説，オリジナル楽譜集（19曲）付

発売日：88年10月21日





「ゲームサウンドニチブツ」

このレコードは，マニアに涙ものです。なんといっても頭から流れてくるムーンクレスタは「昔のゲーマーにはかなりのインパクトを与えるだろうなあ」(山下先生談) と言われるだけあってさすがニチブツです。

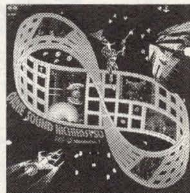
そしてもう一つの目玉はテラクレスタ。ファミコン版のカセット・プレゼントでしか聞いたことのないFM音源バージョンがしっかりと収録されていたのでとってもハッピーうれしいね。

発売元：ポニーキャニオン　☎03-221-3261

メディア／価格

CD	D28B0004	2,800円
CT	25P50004	2,500円
LP	C22B0004	2,200円

収録曲：〈ムーンクレスタ〉〈クレージークライマー〉〈マグマックス〉〈テラクレスタ〉ゲームスタート／テラクレスタのテーマ／チューボ／再スタート／タイコーン／ラスト・スタート／マンドラー／ゲームオーバー／マーチング・ラスタ〈宇宙刑事ギャリバン〉ゲームスタート／シビリアン・コントロールII／ハードギャバリン／再スタート／スクランブル／魔王のテーマ／魔王クリア／ゲームオーバー／モンパール〈マイティ・ガイ〉ゲームスタート／マイティダンシング／再スタート／ロッキィ／プレイヤー死／ラストスタート／マザー・コンピュー



ター／マザーコンピュータークリア／ワープ音／ゲームオーバー／狩人の合唱〈聖戦士アマテラス〉ゲームスタート／ソルジャー・アマテラス／脱獄者のテーマ／ゲームクリア／ゴーゴン・ヘッド／バクダリアン／再スタート／ロブスタ・ガンヤー／ラスト・スタート／ヘル・バート／ゲームオーバー／オレンジマウテンヒル〈UFOロボ・ダンガー〉ゲームスタート／スカイクレーバー／ワープ音／ブルーパラドックス／ガルス／バドー／再スタート／ズール／ラストスタート／イノド／ゲームオーバー／ジュビリー〈妖魔忍法帖〉ゲームスタート／天雲旋風／烈火勇進／闇幻界／魔海仙／各場面通過／クモ地獄／大骸骨／敵クリア／玉梓！／ゲームオーバー／元禄花見踊〈ブービーキッズ〉ゲームスタート／ファニードラゴン／再スタート／ブービー城下町／ラストスタート／ブービーマッチ／ブービーサンバ／ラウンドクリア／コーヒーブレイク／ワイルドストーリー／魔神ダンテ／ゲームオーバー／ブービー・ウーギー〈超時迷宮レジオン〉ゲームスタート／シルバーレジオン／重力波タンクエリア・ゲート／各エリアスタート曲／戦闘母艦ダーク／小型母艦ダーク／ダークベイダー／ボスクリア曲〈テラフォース〉ゲームスタート／テラフォースのテーマ／バルガー／グリフォン／ラストスタート／ゴーランド／ゲームオーバー／エンディング／ネームエントリー〈制覇〉グッド・ナイト
※解説書，楽譜付，さらに予約特典としてＢ２サイズのカラーポスターあり。
発売中：（'88年９月21日）

♪ 交響曲イース

このレコードは今までの「イース」のレコードに比べて思いがけないアレンジがされていてド肝を抜かれていました。オーケストラで演奏しているという点はポイントが高く，今までとは一味も二味もちがった「イース」の世界を楽しむことができます。

イースIIの「神殿のテーマ」は原曲が確認できないほどの変化ぶりで編集部では「入ってない！　入ってない!!」と大騒ぎしてしまいました。

発売元：キングレコード　☎03-945-2111
メディア／価格

CD	K32X—7710	3,200円
CT	P28H—4710	2,800円
LP	P28G—7710	2,800円

収録曲：〈第１楽章〉フィーナ／草原のテーマ／神殿Ｉ　〈第２楽章〉神殿II／廃坑／エンディング　〈第３楽章〜イースIIより〉　ランスの村／サルモンの神殿　〈第４楽章〜イースIIより〉　タイトル／神殿の地下水路／リリア／ノルティアの氷壁
発売日：'88年11月５日

NOW PRINTING

♪ ３Ｄホットラリー

このゲームは僕の大好きなファミコンゲームのひとつなんですよね。任天堂のゲームは安心して遊べるとこがい〜んです（コナミも好きだけどね）。ディスクのゲームでは音楽が１番だと思います（ファルシオンが２番ね）。なんだかわけがわかりませんが，アレンジ・バージョンに力が入ってたのでよろしいんではないでしょうか。でもこれって「ドラクエ」以外ではじめてファミコン・ゲームがレコードになったんですよね（コナミもやってほしいなあ）。

発売元：徳間ジャパン　☎03-508-4911
メディア／価格

CD	32BTC203	3,200円
CT	28BCP2049	2,800円
LP	28BLC3049	2,800円

収録曲：モンスターダンス／ウインドコマンダー／ビットサーカス／オープニング／ゲームセレクト／ジャストスタート／ファイアーボール／コングラチュレーション／メッセージ
※解説書付
発売中（88年？月？日）



♪ ハル・ゲーム・ミュージック

な，なんと「ハル研究所」のゲームがレコードになってしまいました。これだけでもインパクトがあるのに，「ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナルワンポイント・レッスン」より—というタイトルを見たときはぶっ飛んでしまいました。

でも，なんで僕のお気に入りの「センチピード」「ジャウス」や「スターゲイト」を入れなかったんだろう。それが少し残念です。

次回に期待っ!!てなところですね。

発売元：徳間ジャパン　☎03-508-4911
メディア／価格

CD	？32JC321	3,200円
CY	？28J2169	2,800円
LP	28JAL3169	2,800円

収録曲：〈アレンジバージョン〉エッガーランド／エアーフォートレス／ファイヤーバム／ガルフォース〈オリジナルバージョン〉／エッガーランド〜オープニング〜旅立ち〜海の地獄〜大王との対決〜ララとの再会〜エンディング／インタールード／ファイヤーバム
※解説書付
発売中（'88年？月？日）



♪ ビデオ　源平討魔伝

このコーナーでは今月からビデオもバリバリ紹介しちゃいます。そのトップを切って登場するのが，サイトロンレーベルの『源平討魔伝』。スタートの地獄からラストの鎌倉までのプレイをダイジェストで紹介するのはもちろんのこと，ナムコ，オリジナルの源平プロモーション・フィルムまで収録されているのです！　快傑ライオン丸のようなシーンもあって絶対に一見の価値あり。

これからもこのようなユニークな企画はどんどんやってほしいですネ。

発売元：ポニーキャニオン　☎03-221-3111
メディア／価格

ビデオ	VHS　HiFi MONO(30分)	3,800円



GALAXY FORCE

Try Z BGM (ステージ2)





D.S.

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

地獄島破壊計画

by 庄田 雄二

STORY

ある日突然，世界中のテレビからメッセージがとびだした。「ワレワレノドレイトナレ，サモナクバ，チキュウヲハカイスル」最終兵器Xを持ったある国からの挑戦状だった。君の使命は,この最終兵器を破壊することにある。

1 謎の電波の発信源を調べたところ，太平洋に浮かぶ島であることがわかった。
空から飛行機で行く➡37
海上から船で行く➡59
海底から潜水艦で行く➡16

2 男はその言葉を聞いてニヤリと笑った。「そうか，実は俺もなんだ，ひとつ仲間にならないか？」
仲間になったふりをする➡87
ことわる➡81

3 「食料を売りに来ました」君はそう言って入ろうとしたが，番人はどうもあやしげな顔をしている。ばれたのだろうか？
そのまま入る➡9
用を思いだしたふりをしてひき返す➡111

4 ビッグボスは近づいて来た。「お前は見かけぬ顔だな，何者だ？」とたずねてきた。
隠している銃で撃つ➡41
正直に言う➡31

5 スイッチを押すとチクリと指に痛みが走った。毒針だ！ 君は命を落とす…
END

6 君は収容所に入れられた，見るともう1人先客がいる，彼は脱走計画を用意していて，一緒に逃げようと言うのだが…。
一緒に逃げる➡72
もう少しようすを見る➡72

7 「我々は君達の味方の革命軍だ。助けてくれれば仲間のところへ案内する」つかまえた男はそう言った。
信じる➡60
信じない➡49

8 バロン教授に会った君は，その日は教授の家に泊った。だが，教授はすでに寝返っていたのだ。何も知らずにねむる君の首すじには教授の鋭いナイフが…END

9 無事に中に入った君，何とかくわしい情報を聞きたい。そうだ，城で働く女性を使おう。どちらが良いか？
小間使いのアリス➡94
秘書役のジェーン➡62

10 島の上空にたどりついた，そのとき，連絡が入った。「すぐに着陸せよ」さて，どうする？
着陸する➡77
攻撃する➡35

11 君の強引な攻撃に，敵は追いつめられた。そして，「死なばもろとも」とばかりに，最終兵器を使ってしまった。END

12 ゴラス博士をたずねようとでかけた君を突然何者かがおそってきた。
戦う➡39
逃げる➡111

13 男をつけて中に入った君，暗くてよくわからない。そのとき，どこからか声がした。「やっぱり宝をねらっていたのか」その言葉と共に男のツルハシが君の頭をくだいていた。END

14 飛行機を爆破させた混乱にまぎれて，君は基地に侵入した。ふと見ると二つの建物がある。どちらに行くか？
A➡70
B➡63

15 飛行機は着陸させられ，君はつかまった。どうやら車に入れられそうだ。
逃げる➡110
乗る➡90

16 潜水艦で進んで行くと，島の近くの海底に穴があった。
中に入る➡32
浮上する➡98

17 やがて見はりの男がやって来て言った。「ボスが話をしたいそうだ」どうする？
話し合う➡65
ことわる➡38

18 大木のウロは地下に続いている，歩きはじめると，突然地面が割れた。落とし穴になっていたのだ。END

19 船は島にたどりついた。そこには敵の指令官であるビッグボスがいたのだ。この島こそ問題の基地のある島だったのだ。
もうしばらく仲間のふりをする➡4
連絡を取ろうとする➡103

20 助けた捕虜の1人が言った「秘密の入口を知っている！」君は,その入り口から侵入に成功した。しかし，道は二つにわかれていた。
右の道➡29
左の道➡58

21 漁船に化けて近づいたが，敵の小型船に見つかってしまった。
攻撃する➡50
つかまる➡6

22 君はそのまま深い森に迷いこんだ。二度とでられない。END

23 その人物は岩かげに隠れると消えていった。秘密の入口だ！
さらにようすを見る➡115
後を追う➡74

24 どうやって脱出するか？
旅行客に変装➡61
飛行機を奪う➡100

25 君は会議室に乗りこんだが多勢に無勢やがて殺される運命だ。END

26 ある部屋からヒソヒソ話が聞こえた。そっときき耳をたてると，何と秘密基地のことを話している。君は基地が離れ小島にあることを確認した。
本部に連絡して総攻撃してもらう➡36
1人用戦闘機で乗り込む➡10

27 君は男の後をつける。しかし，君の後に男の仲間がいたのに気がつかなかった。仲間は君に銃口を向けた。END

28 飛行機はどこへ着陸させようか？
砂浜➡55
密林➡66

29 君はついにコントロール室に侵入した。目の前にある二つのボタンのどちらかを押せば任務は完了する。
赤ボタン➡116
青ボタン➡89

30 部屋に入ってからどこを調べるか？
床➡57
壁➡40

31 君は堂々と名乗りでた。それと同時にビッグボスの銃が火を吹いた。「いつもなら相手をしてやるが，今日はそんなヒマはないのでね」 END

32 なんとその穴は島の地底湖につながっていた。地底湖にでた君はどうする？
上陸して調べる➡43
少しようすを見る➡54

33 どんなウソを言うか？
宝を捜しに来た➡2
石像の研究に来た➡45

34 どこから侵入するか？
北の窓➡46
南の窓➡52

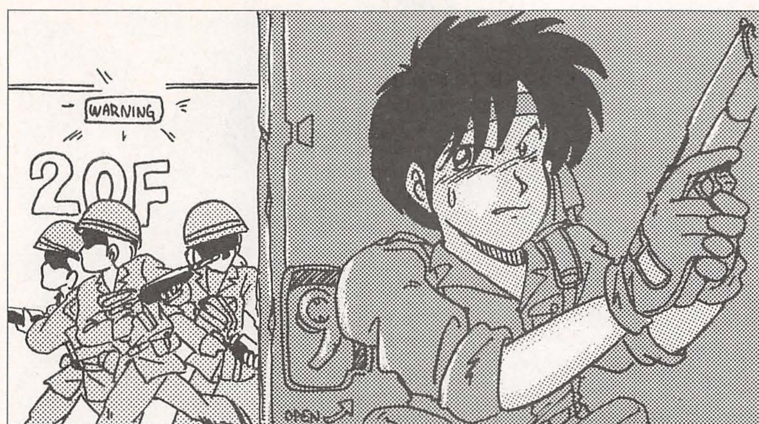
35 敵も応戦してきた，1人用戦闘機ではとても歯が立たなかった。END

36 総攻撃されて勝ち目がないと考えた敵はついに最終兵器を使用した。END

37 飛行機はどちらを使う？
侵入しやすいスパイ機➡28
戦いやすい攻撃機➡79
38 その後，君は脱出するチャンスはなくなった。END
39 戦った相手は博士の仲間だった。お互いに誤解も解け，博士に会うことができた。今度はいよいよ本格的に島からでなければならない。
空港から脱出➡24
港から脱出➡106
40 壁を押すとその壁がはずれた。君はまっさかさまに落ちて行く。END
41 ボスが撃たれたことで敵は混乱におちいった。君はこの機会にと，二つある建物のうちの一つに侵入をくわだてた。
Aの建物➡70
Bの建物➡63
42 しばらくすると突然部屋に煙がわきあがった。毒ガスだ！君は逃げられなくなった。END
43 地底湖につながる道は複雑な迷路だ！君はもうでられない。END
44 小屋の中の何を調べる？
机➡91
棚➡78
45 「とっとと帰れ！」そう言われた君は帰るふりをして男のようすを見た。男は石像を動かすとポッカリ開いた穴に入って行った。
後をつける➡13
もう少しようすを見る➡67
46 窓から侵入した君。しかし，何か嫌な音がする。天井がさがってきている！君はワナに落ちたのだ。END
47 入口を捜していると排気口があった。中に入れそうだが？
さらに別を捜す➡104
侵入する➡113
48 スイッチを入れると壁の一部が開き，中に手文庫があった。そこには秘密基地が離れ小島にあると書かれてあった。
本部から総攻撃をかけてもらう➡36
１人用戦闘機で乗り込む➡10
49 「信じないのか。残念だ」男はそう言うとベルトに手をやった。彼は自爆装置を持っていたのだ。君も爆発に巻き込まれた。END
50 小型船とは言え，装備をしている敵のほうが強かった。END
51 島を脱出する前に連絡をとっておきたい人物が２人いる。まずどちらを訪ねるか？
ゴラス博士➡12
バロン教授➡ 8
52 窓から侵入するとすぐ前に二つの部屋があった。
右の部屋に入る➡30
左の部屋に入る➡101
53 君は反射的に逃げだした。それは悪い



決断だった。弾丸が君を正確に撃ち抜いた。END
54 ようすを見ていると，人影を見つけた。
つかまえる➡7
後をつける➡27
55 砂浜に無事着陸。ところが歩きだそうとすると何か足に痛みを覚えた。サソリだ！スパイ防止用に放してあったのだ。END
56 山をのぼってみると，山頂近くに誰かがウロウロしていた。
つかまえる➡75
ようすを見る➡23
57 床の一部が開いて中から暗号文がでてきた。ブロネラル城でパーティーがあるという内容だ。どうやら手がかりになりそうだ。
参加者に変装して行く➡64
仲間に連絡を取る➡107
58 その道は行きどまりだった。引き返そうにも敵の警備員がすぐそこまで来ている。ここまできて残念！ END
59 船をどうやって使う？
漁船に化けて近づく➡21
戦艦を使って攻撃する➡99
60 味方になってくれる仲間と合流した。さてそのつぎは？
敵の重要人物がいると言われるブロネラル城へ➡80
敵の基地の秘密があると言われるクリスト原へ➡69
本部に援軍を求めるために一度島を脱出する。そのために町へ➡51
61 うまく乗客に変装して飛行機に乗れた。そのとき，突然警備兵が入ってきた。「この中にスパイがいる。いさぎよく名乗りでろ！」と言っている，どうする？
知らないふりをする➡88
名乗りでる➡15
62 ジェーンに近づき，情報を得ようとした君だが，君を狙う銃口に気付かなかった。ジェーンの恋人は君の恋敵とまちがえてしまったのだ。引きがねは引かれた。END
63 その建物は捕虜収容所だった。仲間達を助けるべきか？
先を急ぐ➡108
助ける➡20
64 パーティーに参加した君に男が近づいて来た。「すみません，ちょっと来ていただけますか」と言った。さてどうする？
逃げる➡53
ついて行く➡90
65 敵のボスと対面した。「君はなかなか優秀なスパイのようだな。どうだ，仲間にならないか？」とさそわれた。
ことわる➡102
仲間になるふりをする➡85
66 密林に着陸。木々をわけ入って行くと小屋が見つかった。
無視する➡22
中に入る➡44
67 見はっているとしばらくして男は帰って行った。君はその後で穴に入っていった。中に入るとわかれ道になっている。
右へ行く➡84
左へ行く➡76
68 突然，君の体が地面にめりこんだ。底なし沼のようになっていたのだ。END
69 クリスト原についた。どこを知らべるか？
石像➡82
大木➡18
70 建物は敵の兵舎だった。君は自ら死にに行くようなものだった。END
71 何とか牢から抜けだせたが，これからどうする。?
建物の外へでる➡114
中の部屋を調べる➡26
72 脱出に成功した。一緒に脱出した男は仲間のところに行こうとするが？
一緒に行く➡60
単独行動➡86
73 その後，手がかりがつかめず，行きずまった。END
74 秘密の入口から中に入ったが，すぐにわかれ道があった。
右へ行く➡68
左へ行く➡105
75 つかまえようとしてもみ合いになった。



そこへ敵の仲間がやってきた。君はつかまった。　END
76　道を進んで行くと，突然地面がゆれた。落石だ！　君は逃げられない。END
77　着陸した飛行機を敵がとり囲んだ。
銃撃戦にでる➡97
飛行機を爆破する➡14
78　棚を調べてみると，島内の革命軍の集合日程の暗号文が見つかった。
集会に行く➡60
行かない➡73
79　戦闘機では目立ちすぎた。上陸する前に爆撃された。END
80　城には見はりがいる。
夜に忍び込む➡34
商人に変装して中に入る➡95
81　「仲間になれないなら死んでもらう」男は隠していた銃を君に向けた。END
82　石像を調べていると，突然声がした。「そこにいるのは誰だ！」さて，どうする?
逃げる➡111
ウソをついてごまかす➡33
83　船長に報告すると，船長の顔色が変わった。「お前はにせ者だ」そう言うが早いか，船長はピストルを抜いた。END
84　通路を壁づたいに歩いていくと何かひっかかるものがある。よく見ると二つのスイッチだった。
Aのスッチを押す➡5
Bのスッチを押す➡48
85　突然，君のすわっているイスが鳴りだした。「そこにはウソ発見機がついているんだ。私はウソは嫌いでね」ボスは冷たく笑った。END
86　単独行動にでた君だが，これからどうするか？
ひとまず島を抜けだして連絡をとる。そのために町へ行く➡51
山のほうに何か手がかりがあるらしいので，そちらのほうへ行く➡56
87　「さっそく中に入ってもらう。右と左，どっちの道に行く？」と言われた。
右の道➡84
左の道➡76
88　「我々はスパイをつかまえるためなら命もいらん」そう言うと警備兵は飛行機を爆破させた。END
89　君は最後にミスをした。そのボタンは自爆装置だった。END
90　君は地下の牢に入れられた。さいわい君の力だけで脱出できそうだが？
ようすを見る➡42
脱出する➡71
91　机の中を調べようとしたとき，突然君に激しいショックがおそった。高圧電流が流れていたのだ。END
92　激しい戦いが続いたが，やがて敵のほうから停戦を申しでた。話し合おうというのだ。
停戦を受ける➡65
受けない➡11
93　君の銃が見はりを撃つ。しかし，敵は1人ではない。激しい銃撃戦で君は敗れた。END
94　アリスから聞きだした情報，それは「定期的にパーティーが行なわれ，そこに要人が集まる。明晩がその日だ」と言うことだ。
パーティーに参加する➡64
仲間に連絡を取る➡107
95　どんな商人に変装する？
武器を売る商人➡112
食料を売る商人➡3
96　船員に変装して乗り込んだ君，ところが，ようすがおかしい。何と船の進路がちがっているのだ。
船長に報告➡83
だまっている➡19
97　敵の本拠地での激しい戦いになったが，敵のほうが圧倒的に有利だった。END
98　浮上中の潜水鑑が突然爆発した。機雷にふれたのだ。END
99　戦艦の奇襲に対して敵も攻撃してきた
応戦する➡92
わざと負けたふりをしてつかまる➡6
100　この国の船や飛行機にはすべて自爆装置がついていた。逃げる途中でその自爆装置が作動した。END
101　そっと中に入るが早いか，何者かが君の首をしめた。見はりが中に待ち伏せていたのだ。END
102　「なかなか正直な男だ。よし，一度だけチャンスをやろう」ボスはそう言うと自信たっぷりに君を逃がした。さて，これからどうする？
一度島を脱出するために町へ➡51
手がかりがありそうな山へ➡56
103　連絡するために集団から離れた君を敵が見のがすはずがない。「あやしい奴だ」君はつかまった。END
104　さらに別の入口を捜している君をじっと見つめる目があった。警備兵だ。銃口が君に狙いをつける。END
105　道を進んで行くと扉を発見した。しかし周りには見はりがいる。
見はりを撃つ➡93
別の入口を捜す➡47
106　港からどうやって脱出するか？
船員に変装する➡96
船を奪う➡100
107　仲間を連れて城へきたときはすべてが終わってた。以後，何も情報は得られなかった。END
108　秘密の入口を捜しているところを監視カメラに見つかった。君はただちに逮捕される。END
109　会議の内容を盗み聞いた君は秘密基地が離れ小島にあることをつきとめた。
本部に総攻撃してもらうよう連絡➡36
1人用戦闘機で乗り込む➡10
110　突然逃げだした君に相手は反射的に発砲した。END
111　この場は脱出しなければ！そう思ってふり返った君の背中にナイフが刺さった。END
112　「つかまえろ」見はりの男の一声で数人の警備兵が君をつかまえた。「ウソは上手に言えよ。武器商人は特別なルートで来るんだ」END
113　排気口の中を進んで行くと，何やら声が聞こえてきた。会議室にでたのだ。
話を盗み聞きする➡109
乗り込む➡25
114　何とか外へでた君に突然，犬が襲ってきた。よく飼いならされた番犬から君は逃げられない。END
115　君は慎重になりすぎた。いつの間にか君はとり囲まれてしまったのだ。もう逃げられない。END
116　スイッチを押すと，最終兵器Xのすべての機能は止まった。君は任務をはたしたのだ。HAPPY END

○投稿待ってまーす!!
本コーナーでは，みなさんの投稿を待ってます！内容がオリジナルで未発表のものであればOK！解答を付けて送ってネ!!あて先は，編集部「ペーパー・アドベンチャー・コーナー」係です。

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水 毅です。

期待の別冊『チャレンジ!AVG & RPG Ⅳ』が発売になりました。昨年と同様に，ボクらレスキュー隊も「チャレアベ」のコーナーを執筆しています。ボクは『リバイバー』，引本クンが『陽あたり良好』と『アドレナリン・コネクション』，倉元クンが『ガルフォース』，大亘クンと石井クンは，『ウルティマⅣ』の山下先生のアシストをそれぞれ担当しました。ぜひ，読んでください。そして，一言感想を聞かせてください。読者のみんなの声は，ボクらにとってかけがえのないエネルギーとなるのですから･･･。

それでは，レスキューのはじまりです。

今月のお助け番

No.1	別冊のイベントに行きたかったよ〜っ!	清水 毅
4	運動会のいじめっこ〜っ!	ロッキー引本
8	高校生クイズ選手権，第1問で敗退	青木 聡
10	ボクの名前は純一です	高橋純一

AVG編

Q はじめまして。ボクは，『アンジェラス』をプレイしている高校1年の少年です。しかし，はじめたばかりだというのにハマッてしまいました。

ブライアンが，ロンドンにもどる飛行機の中でガルンの死体をさぐり，スチュワーデスがエドガーを呼んでいろいろ話している場面から先に進めません。

全部ひととおりやってみたのですがダメでした。ちなみに持ち物は，雑誌，青い石，ガルンとメモの写真です。

どうか，教えてください!

［埼玉県越谷市・本間竜太16才］

A ゲッ! ゲッ! 口(くち)ぱくの時間のおそさのせいでウンザリさせられる?，『アンジェラス』じゃない（『ザ・病院』のスピイーディーな展開とでは，天と地の差があるネ)!!

そうは言ってもボクは，そのゲームをかって最後まで解いた1人だから，ちゃ〜んとレスキューするョ。

竜太クンは，全部ひととおりやったと書いてあるけど，ひととおりぐらいでは，このシーンは抜けだすことはできないのサ。それもそのハズ，選択入力式AVGのトリックの一つ，反復がこのゲームでは，あちこちに出現するからネ（口パクがおそいから反復作業をなまけちゃうんだナ。これが・・・)。

でも，抜けだすためのポイントぐらいはあるゾ。それが，「青い石」だ。この青い石には，不思議議な秘密があって，特定の人物にしか青い石の中の○○○が見えないんだ。とにかく，青い石のことを中心に反復していけばかならずここは抜けられるので，がんばってちょうだいネ!

Q ボクは愛機PC-9801VM21で『原宿AFTeRDARK』を楽しんでいました。

しかし，なんと，「アフロス」の場所がわからない!! 聞き込みもかなりやったし，人にも聞きましたがダメでした。持ち物は，ジャケット，白い布切れ，毛利のメモ，写真A，シャツのそで，しおりの本，カギ，毛利の封筒，ガラス細工，女の写真です。どうか一つレスキュー隊のみなさまさま，教えてください!

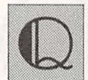
［千葉県習志野市・立野知司14才］

A ヒャピ! ヒャピ! ヒャピ! とノリピーのように喜んでしまうほどウレピー♥ だって先月のチャレ・アベで鬼のように悩んだ『原宿AFTeRDARK』を人のためにレスキューできるんですもの（チャレ・アベのほうもみんな目を通してネ)!!

でも，ズバリと教える訳にはいかない。なぜかというと，まず，レスキュー隊はプレイヤーの楽しみをうばうような原稿はかかない(コントをまじえておもしろくネ)。それとこのゲームは，フラグが複雑なためにその場の状況をくわしく書いてくれないと答えにくいんだ。よって，立野クンは×(ベケ)。と

前置きが長くなったけどレスキューするョ。

「アフロス」へ行くためには，とにかく篠宮冬子に聞くんだけれども，ちょっとやそっとでは教えてくれないので，篠宮についてのことをキキコミしまくろう‼



あちゃ，レスキュー隊のみんな，はじめましてなのだ。

お兄さんは，『ウイングマン・スペシャル』をやっていて，Bパートまでいったのだ。だけど，Aパートでジュースをおごってあげた松岡先生がお礼をしてくれなくて困っているのだ。いま，持っている物は，ハンマー，洗面器，吸ガラ，ライター，ガム，バケツ，水，魚，カン，タオル，写真，鏡，スリッパ，灰皿なのだ。

どうか，教えてくださいなのだ～！

［栃木県足利市・**お兄さん15才**］



さすがのお兄さんも『ウイングマン・スペシャル』には，苦戦をしいられているみたいだから，ちょっと手助けしちゃいましょう。

Bパートで松岡先生と会えるのは，スーパーマーケットのシーンだけだから，そこのシーンで手あたりしだいに「なんですかモード」を使ってみるのが一番てっとりばやいのではないかと思うよ。なぜかというと，松岡先生におごってもらえるものの名詞は，いきなりノーヒントでは，どうやってもわかりっこないからなんだ。多少，時間がかかるけど答えをズバリおしえちゃうとかえってつまらなくしてしまうかもしれないからね！

P.S.最近，レスキューのコーナーへのハガキが減っています。レスキュー隊のぼくとしても，数多くのゲームをやって，なるべく多くの人の質問に答えられるよう努力しますので，読者のみなさんもビシバシおハガキ送ってください。



ロッキー引本さん。私は困った‼ ボクは今，『陽あたり良好！』をプレイしているわけであります。7月号のベーマガにかいてあるのは，ありゃウソです。

ボクは徹夜もして二つの事件も解いたのに，真のエンディングへ行けません。

たぶん，終わりの反応からして，有山，誠，圭子ちゃんの人気度が足りないと思うのですが・・・。どーすればいーのでありましょうか？

［東京都小金井市・**中村圭吾16才**］



キミね！ ありゃウソですってのは，ちょっとキツイなァ～⁉ 言いわけになってしまうけど，あの場合，どのような状態かわからなかったからしょうがなかったんだ。しかし，ロッキー最大の不覚‼ 必ず中村クンを真のエンドまで導いてやるじゃない！

この前は圭子ちゃんの人気度が足りないということがわからなかったので書かなかったが，今回は書く（ウーン気合い）！

圭子ちゃんの人気度をあげるためには，まず，かすみちゃんに圭子ちゃんの誕生日を聞きだす（その方法は，○○をしてから徹夜をすれば聞きだせる）。そして，極めつけ，圭子ちゃんがひだまり荘へ遊びにきたときに誕生日のことを話せばいいんだ。

有山と誠の人気度はさほど気にならないと思うョ（たぶん，彼らには人気度がない！）。

これでも，もっもっもっ！ もしも，解くことができなかったら，山下先生のチャレンジ！ AVG&RPGⅣを読みなさい！ボクがチャレアベ形式で書いているからサァ‼



レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは88FAで，『アドレナリン・コネクション』をプレイしていますがどうしても第一章からぬけだせません。

持ち物は地図，マッチ，手紙，ペンダント（渡してしまいましたが）です。

ボクはなんとなく天野亜梨沙が何か知っていると思って，キスをしたけどダメでした。

どうか，良きヒントを！

［埼玉県川口市・**山本一男？才**］



隠れた名作，『アドレナリン・コネクション』だね。このゲームは，ほんとに良いゲームなのでみんなもやってちょーだいナ。

ところで質問の内容だけれども，はっきりと山本クンがどこまで進んでいるかわからないので大体ひっかかりそうなところをおさえていくヨ。

まず，マッチに書いてある，『山猫』という名のキッサテンの正確な場所を知る方法。校庭にいる女の子にマッチを何度も○○○するんだ。

あと，音楽室の花に関する情報とかネ。まぁ，とにかく，フラグがすべて立ったと思ったらすぐに職員室へ行くといい。もし，フラグを満たしていれば平川先生のセリフが変化しているからサ。

ちなみに，山下先生のチャレンジ！AVG&RPGⅣに，『アドレナリン・コネクション』も載ってるからネ。



ボクは今，88FRで『ジーザス』をやっていますが，最後の怪物との対決ではまってしまいました。怪物がカベからでてきて，「レーザーロン」を引くところなんですが，どのように引いていいかわかりません。

どうかお教え下さい。お願いします。

［大阪市・**ブルーハーツは最高15才**］



『アンジェラス』がリリースされた今となっては，名作，『ジーザス』も昔のゲームになってしまったネ。しかし，山下先生の別冊にも『ジーザス』が載るということで，レスキューのコーナーでも取りあげることにしたヨ。

たしか前に山下先生か誰かがレスキューした憶えがあるから，今度は答えギリギリのヒントを書いちゃおうじゃない！

ところで，ブルーハーツクンはどの曲をひくかの見当はついているのカナ？ もしついていたならこの先の答えを見ずにガンバッタほうがエンディングで感動するゾ。

答えギリギリのヒント。その1，レーザーロンをひくたびにスペース・キーを押すと，FOJYがちがいを教えてくれる。その2，カエルの歌が・・・♬って感じでレーザーロンをひくじゃなーい！



青木 聡先生‼ 9月号で，『めぞん一刻』のレスキューをしてもらいましたが，そのとおりやってもまったく変化ありません（屋根裏に登ってもなにもないんです）。ちなみに『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』には，響子さんがお墓の前にいるシーンが載っていますが，ボクはまだその画面を見ていません。持ち物は，写真5枚，丸太，かなづち，ハシゴ，懐中電灯，釘抜き，花，小包，ケーキ，2号室の鍵です。もう一度HELP！

［東京都中野区・**TAKAJI16才**］



あっ！ そうだ，そうだ。お墓のことスッカリ忘れてた。ゴメンネ（でもこれで2度も載れたんだからラッキーじゃん！ と言ってごまかす）。

さてさて，それではTAKAJIクンをはじめとする読者のみなさんに謝罪の気持ちを込めつつ，再びレスキューします。

9月号でも書いたようにすべてのイベント（管理人室でおこるヤツ）をクリアして，なおかつ，写真5枚に2号室の鍵を手に入れておく。そうしたら，それらのアイテムを持って管理人室に行き，つぎつぎに響子さんにプレゼントする。あと忘れずにアルバムも見ておく。それだけやったら一度退散して，惣一郎さんのお墓へ！ するとそこには響子さんの姿が…。だけど，ここで話しかけたりしないで（実際，話すことができないよ～ん），一刻館の屋根裏部屋へ！

さあ！ つぎは『完結篇』と『オレンジ☆ロード』が待ってるぜ！



レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは，昔，昔のAVG，『南青山アドベンチャー』で約5年間悩んでいます。

長い間，悩んでいた忍者をやっと発見した手裏剣で倒すことができました。そして，1通の手紙を入手しました。しかし，書いてある内容の意味がよくわかりません。

なんとかこのゲームを解きたいので，良きアドバイスをお願いいたします！

［石川県金沢市・**菊知篤宣17才**］



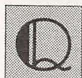
こっ！ このゲームは⁉ ぼくがAVGを好きになったばかりのころプレイしたAVGでは

ないかー！　このゲームをプレイしたとき，ボクは中2。ほぼ，オール英語だったこのゲームに悪戦苦闘したおぼえがあるのだ。それが，今では人に教える立場になったとは！　ウッ！　ウレピィーじゃない!!

菊知クン，実は，この手紙はたいした意味はないんだ。それよりもキミはあることをやり忘れている。あやしいと思い，いろいろとためしてみたが何も起こらなかった物があるハズだ。そう！　いろりのことだ。このいろりの底にはスイッチがあって，スイッチを入れたことにより忍者の部屋に変化が起こるんだ。でも，いろりの底は深いから，何度も何度も「DIG」するんだゾ!!

P. S. このゲームのように，どの本にもヒントや解法が載っていないゲームは，いくら古くたってレスキューしちゃうゾ。

RPG編



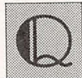
はじめまして，ボクはPC-8801FHで『ARCUS』をプレイしています。火の精霊と風の精霊に会いましたが，土の精霊と水の精霊に会えません。いったいどこにいるのでしょうか？　どうか教えてください。お願いします。

［和歌山県・**バンシーきらい15才**］



ボクも，土の精霊ノームと水の精霊ウンディーネがどこにいるのかわからなくて，ゼルド砂漠では，全体の約3/4を歩きまわってやっと会うことができたんだ。そして，コリアンドルでは，全体の半分ぐらい歩きまわって会うことができた。スゲェだろ！　しかし数日後に某ゲーム誌に，ノームとウンディーネのいるところへの行きかたが載っているのを見て，ガク然としたのは言うまでもない。

それでは，ノームとウンディーネのいるところへの行きかたをお答えしよう。まずは，ノームのいるところだけど，ゼルド砂漠に入ったところからまっすぐ20歩進み，そこから今度は左に何歩か行けばOK。ウンディーネのところに行くには，コリアンドルに入って，まっすぐ43歩進んで，そこから右にちょっと行く。するとダンジョンの入口があるので，その中をドンドン進んでいけばいい。最後にコリアンドルに行く方法について言っておこう。最初はゼルド砂漠を通過していく方法しかないんだけど，一度コリアンドルについたら，ずぅ～っと右（一番はじっこまで）に行って，そこから上にずぅ～っと行くと，ピクトの父アネクシオスの親友（名前忘れた）だった男がいるので彼に会えば，リヴゴーシュからコリアンドルへ行けるようになるゾ。ぜひ利用すべし。



はじめまして，ボクは88FHで『ラスト・ハルマゲドン』をプレイしています。宇宙船までは順調に進んできたのですが，戻らずの塔に入ることができません。ガルマの鍵は持っています。しかし，108枚目の石板を見つけていないのです。いったい，どこにあるのですか？

［静岡県裾野市・**柴田卓哉14才**］



う～ん，困った!?　いったいどこにあるのですか？　といったってネ～・・・。とにかく，これはねフィールド内をくまなく捜すしか方法がないからサ！　でも，ボクは，ロッキーの名に恥じない岩のような心をもっているので，そんなことではくじけないゾ。

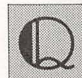
この108枚ある石板とは，実は見た順番に第何章とついていくので正確な場所は教えられないが，だいたいの見当はつけられるんだ（なんせ，ボクも苦労させられたから・・・）。とにかく，今からボクが書く三つのことをすればまず見つかるハズ。

第一の手段。水辺にある石板をかたっぱしから見る。

第二の手段。砂漠などのだだっ広いところをなぞるように捜す。

そして，最後の手段。第1章からまた順番に石板を見て行く（はっきり言ってこれをやればまず見つかる!!）。

まぁ，石板捜しは，経験値かせぎをめんどうくさくさせないためのイベントだし，戻らずの塔を登りおえてもまだゲームは半分だから，あせらずじっくりモンスターになりきって楽しんでネ。



ボクは今，PC-88で『シルバーゴースト』をプレイしています。かなり順調に進んでいたんですが，銀のカギが見つからずに城門でつまっています。とりあえず，画面の端はすべて体当たりしたのですが，ダメでした。

どうすればいいのか教えてください!!

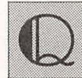
［北海道小樽市・**根暗な魔法使い14才**］



はっきり言ってネェ，ここはズルイんだよネ！　でも，ボクはプレイする前にこのシーンを同じ学校の一つ先輩のAクンに見せてもらっていたんでなんなくクリア。

それでは，根暗な魔法使いクンを太陽の戦士ロッキーがレスキューしようじゃなーい!!

じつは，カギがあるところは城の中なんだ。エッ！　それじゃあ，カギが無意味になっちゃうじゃないと思う人がいるかもしれないけれど，そんなことはないのサ。だって，キミの仲間の中にただ1人，××××という動物にバケられるヤツがいるハズ。そう，そいつダヨ！そいつ!!　キミのペンネームみたいなヤツのこと。だけどもし，そいつが死んでしまったら，ハ・マ・リ！ウーン，ハロハロハロハロハロッキー!!



『カオスエンジェル』をやっているのですが，4階の忍者にいつも首を落とされてしまいます。どうすれば倒せるのですか？

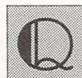
［大阪府東大阪市・**ゲロゲラーT・K17才**］



こんにちは！No. 10の高橋です。最近バイクの免許がとりたくて，早く16才にならないかと思う今日この頃です（ちなみに誕生日は1月12日だよー）。

さて本題に入ろう。ゲロゲラーT・Kクンの質問は，ボクも悩まされたところなんだ。何回も忍者さんに首切られちゃったもんね。こんなとき，自分がもう1人いたらいいなーと思わない？　そう，つまりもう1人自分を増やしちゃえばいい。えっ？そんな魔法なんて知らないって？　魔法なんて使わなくても…。ほら，やたら増える敵がいたじゃない！

がんばって忍者を倒して，『カオスエンジェル』をクリアしてネ。



初めまして．ぼくは今「エグザイルをプレイしています。
ところが、どうしても2面から進むことができません。魔女を倒してから小屋のカギをとったのですが、かんじんの小屋がどこにあるのかわかりません。同じ画面内の左下の小屋かと思って入ってみても入れません。ここが怪しいと思うのですがもしかしてぼくのディスクが[redacted]悪いのでしょうか？どうか教えてください

［長崎県西彼杵郡・**内田智也14才**］

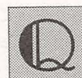


自分でゲーム解けないからって愛機のディスクのせいにしてはいけないじゃない!!

この北西にある魔女の住み家でのトリックは本当にインケンなんだよネ。はっきり言って人が教えてもくれないし，根拠があって見つけた人なんていないと思うヨ。ボクの場合，記事を9月号に書いたときに使った設定資料に載っていたからわかったんだ。ウーン，ライターってお得！

これだけのいじわるなトリックだからハッキリとレスキューしちゃおうネ。

ズバリ！　右がわのガケというか，カベに体当たりしながら探してちょうだい。ほら，そこには，ファキールがいるじゃなーい！



ファミコン版『イース』をプレイしています。ところがある場面でつまずいてしまいました。ある場面とは廃坑のことです。右の穴に入ることはできるのに左の穴に入れないのです。

右の穴の中で見つけた聖なる文字の意味はだいたいわかるのですが，聖なる文字の中にでてくる，「くちたるトビラ」がどこにあるかわかりません。

よろしくお願いします。

［大分県・**イースはイーッスッ君？才**］



エッ！　今ごろ，『イース』の質問？と思ったらボクが最近徹夜して解き終わったファミコン『イース』じゃなーい！

イーッスックンは，くちたるトビラのある場所がわからないのかー!?　ボクもここはかなり悩んだ思い出があるじゃない。このトビラというのは，じつをいうとミネアの町にあるんだヨ。そう，それだヨ。北側の城壁についているトビラのことサ。だけど，これって五つもあるネェ。さて，くちたるトビラとはどれのことを指すのでしょうか。よ～くトビラのグラフィックを見くらべてみてネ。

今回は聖なる文字の内容のイントロしかレスキューしてないけど，残りについては自分で解くようガンバッテネ！



ボクはMSX2で『イースII』をやっていますが，サイモンの神殿で夢見の石像の片方の目が見つかりません。どこにあるのかヒントだけでも教えてください。

［埼玉県新座市・**もんり14才**］



どーもコンニチハ！　隊員No. 10の高橋です。先月は〔お答え番〕で，名字しか載ってなかったけれど，高橋純一といいますから記憶のほどに…。さて，本題に入ろう。もんり君は，夢見の石像の片方の目とは，一体何なのか知っているかな？　実は，物語中で重要なポイントとなる黒い真珠のことなんだ（えっ！そんなことは知ってるって？）だいたいこういう黒い物は，黒いやつが持っていることが多い。それに重要なアイテムなんだから，すんなりと入れる部屋にあるわけがない！

とにかく，早く『イースII』のエンディングを見れるといいネ。ファイト！



清水さん，ちわ～っす。ボクチャンは今『ハイドライド3』をプレイしているんだよ～ん。

でも，「時のとびら」がどこにあるのかわからなーい。どーか教えてちょ。もちろん，バラリスの像と出口のお守りは持ってるよ。

［兵庫県明石市・**匿名希望13才**］



アマーイッ！　こりゃ激アマだぁー！　キミは，次元のとびらを越えて，裏の世界にやって来ているはず。さては，すべての画面を歩いていないな。「時のとびら」の場所は，幻想の街のあるところから北東の方向だ。

そこには，廃墟のようなものがあるんだけど，その周囲を歩きまわってごらん。ホラ，「シュシュ」と例の謎が隠されている場所を通ったときに鳴る音が・・・。ここで，バラリスの像を使えば「時のとびら」に入れるってワケ。ただし，真夜中(午後8時以降)でないと，通ることはできないからネ。

読者間レスキュー

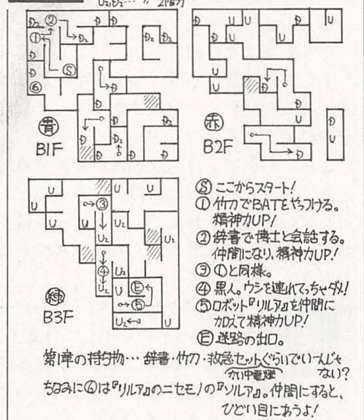


ボクは，かなり昔に買った『青い宇宙の冒険』というゲームで，ず～っと悩み続けています。

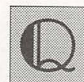
第2章の迷路がどうやっても抜けられません。第1章でのアイテムをいろいろ変えながらやっているのですがダメです。(88年9月号掲載)

［東京都町田市・**岩城朋哉15才**］





［愛知県豊田市・**久米　淳？才**］



こんにちは！　私は，『ABYSSII』がわからない。あの愛機〝ナターシャス〟からでられないのだ。ああ，ライト星に降りたい。

ワープ座標と転送座標も入れてはみたが何にも起こらない。持ち物は，はじめから持ってる物と〝セイフク〟だけ。いったい，どうすればいいのだ？　(88年10月号掲載)

［宮崎市・**孔雀14才**］



10月号の孔雀さんの質問にお答えする。〝セイフク〟が取れたということは，トランスファー・ルーム（転送室）に行ったはず。つまり，その部屋で，自分を転送しようとすればよいのだ(ここがポイント)！　座標をきいてくるので転送座標を入力すると・・・あれ？　何も起こらない！　だが，ここでハマってはいけない。この転送機は，中に入ってみないと作動しないのである。

動いたら，ヒュルルルという音と共にあっという間にあなたはライト星へ・・・。

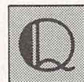
これからもむずかしいががんばってくれたまえ！　GOOD LUCK！

［千葉県佐原市・**まこ都命14才**］

■清水：先月は，やや少なめだった読者間レスキューも，今月はたくさんの答えのおハガキが寄せられ，選ぶのもたいへん！　みんな，いつもありがとう。誌面の都合で名前を載せられなかった方，ゴメンナサイ。

では，恒例の今月の課題を発表するぞ。

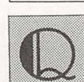
「この場面はハマリやすいんだよネ！」と同情しているキミ，そうキミだよ！　キミの力がこの読者間レスキューの動力源なんだ。ぜひ，お便りをヨロシク！



僕は今、PC-98で EA(エレクトロニック・アーツ)の『The Bard's Tale』をやっていますが、Kylearanの塔の1階から先へ進めません。Magic Mouthの『冷たいものは何か？前にも2度出てきた答』という質問に答えれば進めると思うんですけど、その答が分かりません。

前にも2度…と言われても何も心当りがないし、迷宮もスミズミまで調べたつもりですが…誰か教えてくれ～!!





ボクは，MSX2版『キングコング2』で悩んでいます。コングの神殿奥のジャンプマンがいる場面の左の黄色い岩と2匹目のツインマーズのいる上の岩の2か所がどうしても開かないのです。どっちから開けていいのかもわからなく，〝力の玉〟を使ったりしましたがダメでした。どうかお願いです。

開けかたを教えてください。

［北海道札幌市・**TOMY植松15才**］

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG＆RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2㎝）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」係

第22回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

見よ！この力作！『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』

みなさん，ホントにお待たせ！ そしてかずかずの応援どうもありがとう。2か月間の地獄の執筆生活を終えて，ようやく『チャレンジ！AVG & RPGⅣ』が発売になったのだ，ジャーン!!

ベーマガのカラーページすらお休みして原稿を書きつづけただけあって，自分で言うのもナンだけど内容はけっこうイイものになった。気合いが入りすぎたあまり，当初の予定だった330ページを大幅にオーバー，できあがってみたら416ページもの超ボリュームになっていたなんてエピソードも（そのせいで定価が予定より100円高くなっちゃったけど勘弁してね)。特に今回はゲームをやったことがないという初心者の人でも読めるように，各ゲームの基本的なプレイの仕方を紹介する「HOW TO PLAY」のコーナーを設けるなどの工夫もした。もちろん，ゲームを解き終えた人向けのツウな情報も満載。これを読まなきゃパソコン・ゲームファンじゃない！ 見城さんだ，ちがうっつーの(意味ナシ)！ やったことのないゲームが多くても，とにかく一読してみてほしい。キミにもきっとパソコン・ゲームの世界の奥の深さがわかってもらえるハズだ。

えっ，家の近くの本屋さんに在庫がないって？ そりゃきっと売り切れちゃったんだろう，はっはっは。そのくらいの障害であきらめてたんじゃキミの冒険者としての名折れだ、クリアするためには次のひとことを本屋のおじさんの耳元でささやくだけでいい――「すいません，電波新聞社の『チャレンジ！AVG & RPGⅣ』を取り寄せてください」。さらにその程度の基本テクじゃ満足できないというキミに，究極の裏ワザも伝授してしんぜよう。やりかたは至って簡単,現金書留もしくは郵便為替2,250円分（送料含む）を電波新聞社出版販売部あてに送ればOK。ただし，その際に「『チャレンジ！AVG & RPGⅣ』購入希望」と書き添えておくことを忘れないように。さもないと，まちがえて『ドラゴンバスターの本』が送られてきちゃうかもしれないぞ（んなことはないってば！)。さあ，数々の難関をクリアして感動の一冊が読めるかどうかはキミの腕にかかっているのだ。健闘を祈るっ！

クイズに集まったハガキの紹介

9月号で募集した「なぜ『チャレンジ！AVG & RPGⅣ』は遅れているかクイズ」に対する反響が意外に大きかったのでボク自身とっても驚いている。応募総数487通，とりあえず今月はその中のいくつかをご紹介しよう。

●発売日ギリギリまでねばって，読者の期待が最高に高まったところで一挙にドカンと発売し，読者を今まで以上に感動させるために遅れている。

［滋賀県彦根市・**私は誰でしょー？才**］

山下：そんな余裕があったらいいよなあ。次回こそはラクな進行をと思いながら，いつもしめ切りギリギリで原稿を入れてしまうボク。

●じつはナイショであのナンノさんと文通していて，毎日書くネタを考えているため別冊に手が回らない。そのうえ今度のOFFの日にデートの約束までしてしまって，眠れずに寝不足でボーッとしている先生であった。

［富山県中新川郡・**ズン？才**］

山下：ちくしょー，こんな理由ならバンバンザイ，闘技場で経験値10倍付けなんて暴挙にだって平気ででてやるよォ。そうだなあ，NANNOとデートするんだったら，北千住の立体迷路で遊んで，ドライブ・イン・シアターで映画でも見て，新宿の高層ビルのラウンジで夜景を見ながらカクテルを飲んで……（む，むなしい)。

●なぜ遅れているか？ それは山下先生がNANNOと富士通のCMを撮ってるからさ！

［三重県北牟婁郡・**東 信浩？才**］

●セガの『UFO少女ようこちゃん』を毎日のようにプレイしているから遅れている。

［福島県田村郡・**石井勝也？才**］

山下：予想どおり，ハガキの中で一番多かったのがNANNOに関するもの。そういえば，先日の朝日新聞の読者投稿の覧に「ボクはあるパソコン雑誌のゲーム評論家の影響でNANNOを好きになりました」という記事が載っていた。こりゃNANNOのファンクラブから表彰してもらわなくっちゃな（？)。

●表紙のグラフィックを山下先生が一生懸命作っているから。

［山口県下関市・**me？才**］

山下：そこまでやったらホントに家内制手工業作品になっちゃうね。ちなみに，今回の表紙のグラフィックを担当しているのはあのコピロンなのだ。

●まじめに大学へ行っているから。

［広島市・**MZ-1200mkII？才**］

山下：はっはっは。『スキーム』の2面のテーマは？――HAHA。

●ダジャレの修業をしているから遅れている。

［北海道上川郡・**桐山剛志11才**］

山下：TOMMYとダジャレ漫遊の旅にでてたりして。

●山下先生はとても几帳面なので，別冊をより良くミスをしない物にするために日夜がんばっているから遅れている。

［大分県日田郡・**池田純一郎？才**］

山下：クーッ，泣かせる答えだねえ！ もちろんこういう理由もあるけど，正解とはちょっとちがう。残念。

―――○―――○―――○―――

というわけで，各賞受賞作品は次号でドーンとご紹介する予定だ。なお，特別にクイズの参加期間を10月22日消印有効まで延長しちゃおう。お手紙待ってるヨ！

イベント情報

今月のイベントは神奈川県の鎌倉で行なわれる。パソコンサンデーでおなじみの高橋雄一さんも出席する予定だ。どんな企画が飛びだすか，それは来てのお楽しみ！

●X68PROフェア in Kamakura

日時：11月5,6日 10：00〜20：00

場所：神奈川県鎌倉市雪ノ下4-1-12

問い合わせ先：IPL ☎0467-24-7511



宮城県志田郡・マーチン14才
トータル経験値5：レベル3？？

読者が創る……………………………

㊙&㊫コーナー

王家の谷エルギーザの封印㊙特集 コナミ MSX, MSX2

㊙ MSX2の『エルギーザの封印』でMUSICモードを発見しました。

まず，何が何でも50面までいく。そしてスタートした画面の左下で，通過すると上からカベが降りてくるところのカベの右側に立ってジャンプする。するとピラミッドが現れ，その中に入ると(下を押す)MUSICモードに入れてしまうのだ〜。

私は，これを発売日に発見した。

P.S.50面まで行けない人は，10倍または新10倍を使おう！

[愛知県名古屋市・GUNSMOKE15才]

㊙ MSXの『エルギーザの封印』で，パスワード入力画面にして「FESTIVAL」と入力すると，なんと無敵になる！

ただし，GIVE UPすると効力はなくなる。

[福岡市・高坂雅彦？才]

㊙ MSX版『エルギーザの封印』でプレイヤーが一気に30人になる㊙。

20面下半分のエリアで，下から2段目のフロアに2本の太い柱がある。その左側の柱のさらに左側でジャンプするとピラミッドが出現する。ここでは，1〜24の数字を並べるパズルゲームができる。

BGMは，シャロムででてきたパズラーのときのもの。しかも，24を並べると，REST 3UPと表示される。しかし，実際は30人も増えてしまう(ただし，100人以上にはならない)！

[新潟市・富樫康之15才]

㊙ 王家の谷 エルギーザの封印™

◎エルギーザの封印で"MUSIC STAGE"を発見しました(いちおうMSX2用)。

I) 7面

II) 32面

入り方 ①7,32面の※の場所へ行く。②そこでジャンプするとピラミッドが出現する。③一度はなれてもう一度そこへ行ってカーソルの下を押す。

P.S まだまだ，あると思うので探してみて下さい。

ABCD1234 この隠しパスワード 4面残機・85.

おまけ ファミクルパロディックのニャンクルは，モジェルを4つまで買うことができて，バリアになる!!

[愛知県一宮市・片山雅美16才]

㊙ えーと，MSX2の，エルギーザのふーいんで，『DEEBDAKF』とパスワードを入れる。そして，下の絵の▲印の所で，ジャンプすると，小さいピラミッドが出るから，すこしまって，下をおすと，パズルゲームができるよん。

P.S クリアして，何が当たるか分かりません。

52面の右下の

きえるかいだん

ソウルストン↑ ここ

SLOUMAN

協力 戦神丸

[東京都江東区・読者の味方11才]

MSX2版「エルギーザの封印」の"サウンドモード"発見!!

3面の下半分の左上に図①の様なところがある．

1. 図2の様に左端1列だけのこして穴をほる．
2. のこしたブロックの上でジャンプ(図2)
3. するとピラミッド出現(図3)
4. それをすかさずとる．
5. すると洞くつ出現(図4)
6. 下を押す．(カーソル)

〒950 新潟県新潟市寺山953

富樫康之 15才

[新潟市・富樫康之15才]

㊙ PC-98版『きまぐれオレンジ★ロード』の㊙を見つけました。

妹たちの部屋にくるみとまなみがいるときに，しつこく話しかけバックドロップをかけられたあとで居間を調べます。すると，隠れキャラのジンゴローがいます。

[熊本県上益城郡・畜生道に堕ちた竜戦士ラーズ16才]

㊙ PC-88版の『ソーサリアン』で，プレイ中にシフトキーを押すと，しばらくの間スピード・アップします。

急いでいる人や時間のない人にもってこいの技です。

また，F7 キーでゲームの途中にセーブできます。

[岐阜県各務原市・坂井康史？才]

㊙ PC-88SR版の『アンジェラス』で㊙を見つけました。

やりかたは，立ちあげるときに CTRL + F5 を同時に押すと，モノラル・モードになります（サウンドボードIIを付けていない人は関係ありませんが…)。

[埼玉県上尾市・トツー14才]

㊙ PC-88版『レプリカート』の㊙です。まず，ESCを押し，つぎに U H K M . を一度に押すとパワーアップ・モードに入ります。

B ………バリア

F ………ファイヤー

D ………スピード・ダウン

I ………色かえ

Y ………模様がえ

カナ・ロックして

F4 F5 / 4 5 } 面クリア

なお，このモードに入ると副作用としてスピードがアップします。面クリアで元にもどります。

P.S.97面ってどうやってクリアするのだろうか？「999」面や「b85」面などはバグなのだろうか？

[大阪府枚方市・みるちゃん？才]

PC－88版『イースII』
の魔法使いダレス（デカキャラの時）の
簡単な倒し方です.
まず、ダレスの所まで行きます。そしてドアを
開けると、ダレスが、
「この魔法つかいのダレス、自ら戦うときが来た
ようだな。きさまの魔法など封じてくれるわ。」
と、言います。そこで、ドライブ1に入っている
B diskをA diskに入れ換えます。
そして、以前出てきたようなデカキャラが
でてくるので、その後すぐにA diskと
B diskを入れ換えます。（入れ換えないと
悲惨な状態になる。）そして、出てきたデカキャラを
倒せばOKです。
P．S．他のデカキャラもこの方法でできるかもしれま
せん。ただし最後のデカキャラはできません。

［東京都杉並区・加藤和仁？才］

PC-88版『スタークルーザー』で，お金を安全に，またいくらでも稼げる㊙(というより㊢)です。

宇宙を航行していると,必ずといってよいほどでてくるイン石！これを破壊します。すると自動的に回収してくれるので，コロニーなどにあるピラミッド型の店で売ります。これを何度もくり返すとすぐ大金もちになるでしょう。

［東京都文京区・富田健司？才］

X68000版『イシターの復活』でおもしろいことを発見したのでレポートします。

まず，フロアをクリアするときKIをトビラの前へもっていき,あとはGILがトビラへ行けばクリアできる状態にし,KIに「Metamorphose」の呪文をかけてからGILをトビラへ移動させると……！

［兵庫県竜野市・のりくん17才］

X68000版『源平討魔伝』の㊙です。

タイトル画面で景清の後ろに青玉がパラパラしているときに，ジョイスティックを左下に入れながら，A，Bボタンを連打すると，青玉の中に黒い大きな玉がでてきます。

また，右上に入れながら同じようにすると，小さい青玉の中に何やら書いてある玉が出現します。短い時間なので，お見逃しのないように！

［山梨県甲府市・奥野泰行16才］

X1ターボ版の『イースII』で『ソーサリアン』と同じくZキーを押しながら立ちあげると，FM音源ボードを付けたままでもPSG版の音楽が楽しめます。

P.S.誰だ！8月号で写植ミスしたのは！ちなみに，ミュージック・モードへのキーワードは，

聞いたよミュージック（CAPSのみロック）

［京都府長岡京市・OGITAN15才］

ついでにでた！　X68K版『ドラゴンスピリット』でおもしろいことを発見したぞっ！

ゲームを立ちあげたときにでてくるアリーシャ姫は，ふつう2等身だけど，午前0時から，午前1時までの時間帯に立ちあげると，いつもとちがう姿で「こんばんは」とでてきてくれるのだっ！

ちなみにこのとき流れる音楽も変わるぞ（時計の時間をずらせば，いつでも見れるよ）！

〔東京都江戸川区・Bis克？才］

X1turbo用『プロ野球ファン』の㊙です。

自分が守備をしていて塁に送球するとき，コントローラのⒷ＋方向を押すと，その塁に向かって，球を持ったまま走るけど，その後すぐに，方向ボタンを離さずに，Ⓐを押すと，普通の倍近いスピードで送球できます。

P.S.これでダブルプレイを取りやすくなった！

［岡山県新見市・上杉訓一14才］

MSX2の『激突！ペナントレース』で㊙を発見しました。

まずはじめにTEAM EDITを選び,SPDを60ぐらいに,カーブまたはシュートを8以上に設定し,ゲームをはじめます。

そのピッチャーが，セットポジションに入ったら，スペース・キーを押し，すぐにカーソルの右か左を押したままにします。すると，画面のはじにボールが消え，反対側からでてきます。

［和歌山県白浜町・大原英幸？才］

PCエンジン版『パワーリーグ』の㊙です。

VSモードかEDITモードでどの球団でもいいからカーソルを合わせ，SELECTとⅠボタンをいっしょに押すと，な・な・んとあの〝ヒュービーズ〟でプレイできるのです（ちなみにピッチャーの最高球速は，176km/hです）。

［秋田市・三沢忠光？才］

PC-88SR版『アンジェラス』でミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，@，A，C，G，H，I，K，O，T，Uの10個キーをすべて押しながらディスクを立ちあげればOK。

なお，スペース・キーでつぎの曲に進みます。

もう一つオマケに，PC-98（5インチ2HD）版『かわいそう物語』の㊙。

はじめのメニュー画面で,マウス・カーソルを左上の角に持っていきます。そして，カーソルを左回り（反時計回り）に画面の外週に沿って移動させます。カーソルを2周させると画面が変わり，ミュージック・セレクト・モードになります。曲数は全22曲が選べます。

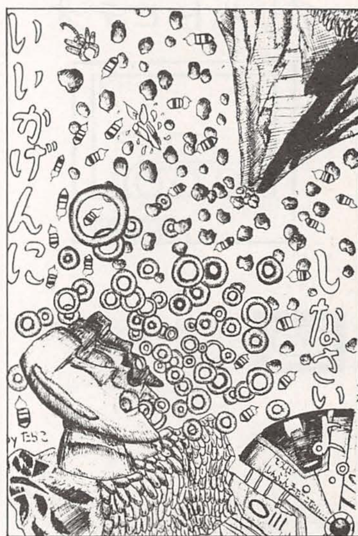
［東京都板橋区・田浦久義17才］

セガマークIII版『剣聖伝』で，ところどころにある大仏(？)の頭のてっぺんに乗ってジョイパッドの上を押すと，隠し部屋に入ったり，ワープしたりしますよ。

ワープは，とくに便利です（もう知っている人も多いかもしれませんが……）。

［富山市・宇昇　神16才］

山下：下のハガキは，『読者の闘技場』コーナーから使わせてもらった㊙です。



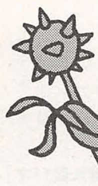
［茨城県那珂郡・たらこ16才］

㊙&㊟大募集

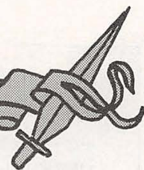
この㊙&㊟コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊟はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊟コーナー」係



読者の闘技場



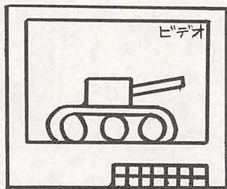
今月はライターネタ復活祭で経験値倍付け!!

事件，事件，大事件！ 我が闘技場の師範代役であるTOMMY(21歳)が今月，行方をくらましてしまったのだ!! 彼の机に残されていたのは大ボケ用のコメントと「天挑五輪大武會の応援へ行ってきます」という1枚のメモだけ。TOMMYは一体どこへ行ってしまったのか？ オリンピックの規定演技にならって，コレを来月の闘技場の規定問題としよう。素晴らしいネタを送ってきてくれた人には無条件で5 Expをプレゼント。さあキミは，規定演技で勝負をするか，それとも自由演技で勝負するか？

レフェリー：山下　章
きすぎひ：TOMMY
賞名提供者：コレラキン
(大阪府高槻市・トータル経験値5：レベル3忍者)

今月の金斗雲賞
(5 Exp 2＝10Exp)

アサルト ビデオ





18才未満への販売・貸出しを禁じます。

大阪府豊中市・馬屋原　隆16才
トータル経験値10：レベル5戦士
山下：基本的にHなネタはすべてボツになるんだけど，こうもサラリとやられちゃうと思わず金賞に選んでしまう。画力なんざ問題じゃありません。おもしろきゃいいんだ。いかにも定規を使って書いたような戦車が涙を誘うぜ！

今月のシルバー大佐賞
(3 Exp×2＝6 Exp)

モンテスキュー
AVG&RPG

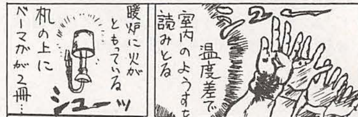


↑モンテスキュー隊

※モンテスキュー
「法の精神」で
三権分立を主張したおっさん。

石川県加賀市・菅野義裕14才
トータル経験値11：レベル5魔法使い
山下：なんだかなぁ。さりげなく一般教養に結びつけてあるあたりが今までの闘技場にないパターンだね。するってえと，モンテスキュー隊ってのは民明書房刊『法の精神』にでも登場するのか？ レスキュー隊よりも威厳がありそう。

今月の天下一武銅会賞
(2 Exp×2＝4 Exp)







広島県福山市・牧本　健14才
トータル経験値4：レベル2忍者
清水：ひでぇー。どうしてボクはこんな役回りばかりなの？ まるで一時期のTOMMYさんのよう。読者のみなさん，たまにはボク以外の引本や青木あたりをネタに使ってやってくださいよ。じゃないとボク，泣いちゃうから。プン。

今月の大ボケ(0 Exp)



静岡県浜北市・MSX68K15才
トータル経験値0：レベル0戦士
TOMMY：これから旅立つあたしが急いで大ボケに選んだのがこの1枚。おいおい，これじぁ全然ダジャレになってねえっての。出直してきなさい。

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞1部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	パックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

佳作（1EXP×2＝2EXP）

来月はTOMMYの行方を探るネタが規定問題だ!!



岡山県倉敷市・カミュー16才
トータル経験値14：レベル6戦士
Yu-You：ボクの本『FM音色ライブラリー』がもうすぐ発売になります。GMファンは必読だよ！



宮城県栗原郡・NORI-P16才
トータル経験値2：レベル1戦士
山下：近頃のJOJOのストーリー運びには脱帽。荒木先生に講談社漫画賞を取らせてあげたかった。



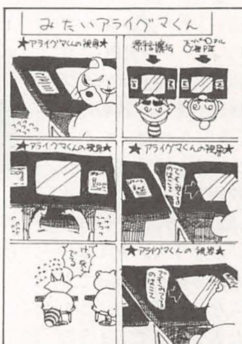
山梨県甲府市・都心田14才
トータル経験値2：レベル1僧侶
幸運：パチパチ，言えてますね。リアルさを追求したからってオモシロくなるとは限らないのです。



福岡県北九州市・バ・ブー15才
トータル経験値2：レベル1忍者
山下：今時ドラクエシリーズを見たこともないとは貴重なおかた。人間国宝に指定しちゃおうかしら。



宮城県栗原郡・DIO-2？才
トータル経験値3：レベル2戦士
山下：これまたちっともダジャレになってないんだけど笑える。JOJOの汗がポイント高いね。



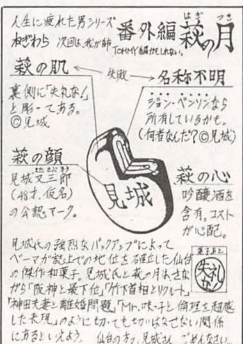
宮城県仙台市・ときめきドラえもり15才
トータル経験値2：レベル1戦士
山下：うまい。ぽのぽのをテーマにした作品の中ではベスト。今月は宮城県勢がガンバッてるなあ。



和歌山市・吉原　平17才
トータル経験値4：レベル2忍者
MUNEPI♬：TOMMYさんが仕事を他のライターに割りふって逃げたっ！　やられたでごわす。



愛知県丹羽郡・POP2 18才
トータル経験値5：レベル3戦士
川野：このハガキ，敗者復活で残ったものです。涙してるとこがカワイイね(そんなわけないだろ！)。



長野県上伊那郡・ねぎわら15才
トータル経験値5：レベル3遊び人
見城：萩の月はもっと洋菓子風です，甘いな。だいだい「見城又三郎」ってのは何者なんだ？©見城



奈良県桜井市・IWATAN15才
トータル経験者2：レベル戦士
EXCHANGER：うっ，ベーマガでライターをはじめて早4年。いまだに名前を覚えられてないとは。



埼玉県美里市：よしりん16才
トータル経験値14：レブル6僧侶
山下：よしりんとは池袋で会った。このハガキはそのイベント中にだした物なんだそうだ。



東京都台東区・Kyou16才
トータル経験値8：レベル4戦士
山下：Kyouちゃんも電波に遊びにきてくれた。チャレンジ！AVG&RPGⅣ買ってくれたかな？

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の5種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。
(例)遊び人・TOMMY 21才
職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると1～5Expがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい(?)景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく(?)）。しかも，レベル20になったときにもらえる景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年4月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

●今月の景品獲得者：レベル5戦士・馬屋原　隆……ベーマガ原稿用紙(どこにも売ってない貴重品?)，レベル5魔法使い・菅野義裕……レスキュー隊のサイン色紙（これまた当然非売品），レベル3戦士・POP2……ベーマガ原稿用紙（Yu-Youは以前自分のサインの練習に使ったことがある），レベル3遊び人・ねぎわら……電波新聞1部（キミにも講読しよう！）

ファンタジー通信

ファン通別冊情報

手塚一郎


広島県安芸郡・まんが屋MACOP

月の乙女　銀の乙女
青銀に輝き踊るはその御髪(みぐし)
月の光は　乙女の歌

月の乙女　銀の乙女
銀の額に輝く月　青き瞳
暁の鍵は　その胸に

月の乙女　銀の乙女
黄金(こがね)の勇士導くはその腕(かいな)
乙女の心は　光を呼ぶ
――月明かりの国にて
女たちに伝わる唄
［東京都西多摩郡・秋元七穂］

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のフラックこと手塚一郎です(ハハハ，惜しい！)。今月は多忙のため，このような誌面になってしまいました。ゴメンナサイ。

さて，書き続けること1年！ようやく「ファンタジー通信別冊」が発売になりそうです。まだ，発売日とか価格はハッキリと決まっていませんが，近い内に発表できると思いますので，楽しみにしていてください。

あー，今年の夏はどこにも遊びに行けなかったなぁ。プリンセス・ブライド・ストーリーが観たいよぉ。えっ，そんな暇があったら原稿を書けって？ごもっとも。

ファン通別冊情報

えーと，別冊の名称は「FANTASY & RPG」という少々韻(いん)を踏んだタイトルに決定しそうです。

内容はといいますと，「テーブルトークRPG」「ボードゲーム」「パソコンRPG」「コミックス」「映画＆アニメ」「小説」「ゲームブック」「武器と防具の解説」そして読者のみなさんによる作品で構成された「イラスト・ギャラリー」で成り立っています。

残っているのは「映画＆アニメ」と「小説」などが少々という感じです。なーんだ，もうすぐ完成じゃん！と思う人，キミは甘い。ボクは原稿を書き，写植が終わっても校正していて気に入らないと「何だ，この原稿はーっ！」とまた書き直してしまうのです。

「てっちゃん，もうこれで十分だよ。早く本をだそうよぉ」

と編集長が言っても耳を貸さない。

「いえいえ，ここまで遅れたんですから納得いくまでやりましょう」

ああ，これで原稿を何百枚ムダにしたことやら……。でもね，この気持ちをわかってほしいのです(©くノ一)。普通とは逆だなぁ，ベーマガ編集部って……。

おっと，気合いが入っているのは原稿だけじゃない。イラスト陣もスゴイぞ！表紙他はベーマガでもおなじみのくりひろし先生(「武器&防具」も担当)，早川や創元などの文庫の表紙やドラゴン・マガジンの目次のイラストを担当なさっている加藤洋之&後藤啓介両先生も参加。そして新鋭・高島早紀くんはD&D®やT&Tのリプレイのイラストを担当だ。読者の特別参加もある。ボクもガンバらねば……。

今月の本箱

へー，「夢幻舞踏会」って文庫でも出版されているんだね。ボクはハード・カバーのほうで読んでおります。まだ途中だけど。

夢幻舞踏会
著：菊地秀行　祥伝社　420円(文庫)
丘の上にひっそりと立っている閉鎖されたホテルで毎夜舞踏会が開かれていた。
そう，時に忘れ去られた人々と時をなつかしむ人々の……
そしてゆきえは一人の青年と出会った。
あの菊地秀行氏の作品ですが彼の作品の中では，かなり異色だと思いました。
舞台は現代ですがすごく幻想的な不思議な感じがしてよかったです。
「不思議大好き」という人はぜひご一読を。

群馬県前橋市・森　勝之進

ファンタジー通信伝言板スペシャル！

このコーナーは，読者同士の交流の場として活用してほしい(ハガキは縦だよ)。

お願いします
載せて下さい
ワルキューレ本の予備誌　B5版　P10くらいの本
『Recover』を出しますです。
60円切手同封で下記までよろしくお願いします。折返しちらしを送付致します。
よぉろしっくお願いです
〒047
北海道小樽市色内郵便局
私書箱11号
VAL'S POISON カンパニー
本誌"POISON"の購読者さん，ボ集してます

会員募集
我がLOST-CASTLE(仮名)では、只今会員を募集しております。
今年5月頃から活動を始めた会員4人程度のこじんまりとしたサークルではありますが、月2－3回の集いに於ては、D&D、T&T、ファンタズム・アドベンチャー、フォーリナー等、精力的に活動しております。しかし、人数不足の為に大々的な活動はおろか、プレイの為の人手にも事欠いている有様なのです。
貴方も、我々と共に、優れたRPGプレイヤーを目指しませんか？
「我こそは！」と思われた方は下記宛てに葉書で御連絡下さい。我々はやる気のある方をお待ちしております。一応、下記の事を考慮に入れて下さい。
・大学生がベスト！・横浜、東京近郊の方
・掛け持ち禁止！　・男性、女性を問わず歓迎！
連絡先　郵便番号　227
横浜市緑区市が尾1076－21
上野大輔
集え！我らが城の下に！

ベーマガ5月号ファン通でお知らせした『剣.友』本
その名も DRAGOON(ドラグーン) ここに見参!!
オフセットA5判　124P　800円小為替＋50円切手
執筆者　朝霧流也．天騎円．ういんだむ．上野珠理．うろこむし．KONA．さむす．形竜弥．涂井吉野．竜神賢．月夜野狸．とだとしゆき．とりごい．まきのたくみ．MAZINMAN．みずく尚．水沢翔．睦美陸．山下昌弥．山滝達一．RYU．朗！
(敬称略．五十音順) そして私，吉野小雪がお送りする『剣と魔法の世界』!!
kill(キル)(だめにする)のまちがいだろ?
あんたペリンかけて欲しい?
RPGを鋭く切る!!
〒621　京都府　亀岡市　西つつじケ丘
雲仙台1-3-12．石川　優季
小為替は何も記入しないまま送って下さいね――!!

おもいっきり会員募集中
～パラグラフだけのメイルプレイは卒業した～
①名称　：『KOKEKOCCO CLUB』
②連絡先：〒452　名古屋市西区大野木4－133
③代表　：桜　田　　勉
④会員数：スタッフ2名＋α
⑤結成　：1988年5月8日
⑥内容　：MRPG(メイルプレイ)専門のサークルです。全国から会員を募集中。老若男女を問わず誰にでも楽しめる究極のオリジナルステムを使っています。
⑦入会方法：上記へW〒で(60円切手同封)
⑧　『ふと気が付くと、一番鳥が鳴いていた』

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



大阪府高槻市・バトルホーク

㊎：おおー、いいねえ。モモを観たかったなあ、グスン



東京都北区・ALASKA

㊎：恋人を待つ少女かな？隣のドラゴンがカワイイ！



大阪府堺市・ありす

㊎：今回はペンネームに合わせたのかな？うまいね



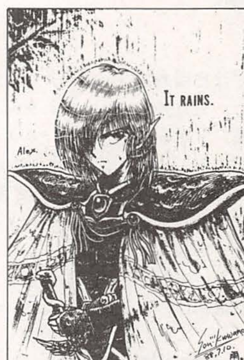
岡山市・都築貴子

㊎：彼女は1月頃にストーリー漫画を描く予定。ガンバレ



東京都江戸川区・KEEN

㊎：11月23日の安田祭（JR両国）はFT特集だとか……



岡山県津山市・桑野☆蒼

㊎：エルフはいい！掲載率が高いという噂は本当らしい



大阪市淀川区・CONSTANTIN

㊎：載ったからといって投稿やめないでくださいね



三重県度会郡・実

㊎：悪魔はいい！グレーター・デーモンは強いぞ？



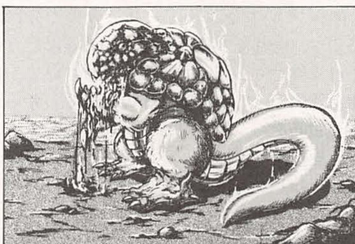
神奈川県奏野市・迦楼羅列樹

㊎：ミスター&ミス・ファン通は応募が少なくてねえ……

今月のC.Cコーナー

新人の参加によって活気がでてきたこのコーナー。今回の「亀とコブラの合成」にも力作が来る来る。粘液(ねんえき)ダラダラの優秀作2点をとくとご覧あれ！

さて、来月は岡山市の怪男児くんのリクエストで「白鳥と木の合成」だ。しめ切りは10月18日必着まで。



兵庫県飾磨郡・則政　力



宮城県仙台市・高瀬博人

テーブルトークRPGコーナー
『ジェノサイド』ワールド・キャンペーン　その④

ORG／大貫 昌幸

スポーツの秋，読書の秋，食欲の秋。そして，ファンタジーの秋，RPGの秋！
みんな元気にしてたかな？　すばらしい冒険の秋！　幻想の世界を満喫させるTRPGコーナーの時間です。今月もはりきっていきましょう。

キャラクターを作る：その2

9月号では15個あるキャラクターの能力値を決定し，先月号ではキャラクター・クラス（職業）とキャラクター・レイス（種族）を決定するところまで説明したけど，そこまではOKかな？　さて，ワープス・ファンタジーにはたくさんのキャラクター・クラスがあるから，はじめてゲームをする場合にはいろいろと目移りして大変だと思う。そこで最初はどれを選んだらいいか，簡単なアドバイスをしよう。

職業は！

まずは職業からだけど，自分がどんなことをやりたいのか，次の中から当てはまるタイプを捜してみよう。

1．魔法は面倒だから使いたくない

戦士・狂戦士・女戦士・武術師がこのタイプだけど，最初は特殊ルールのない戦士を選ぶといいだろうね。武術師もおもしろいけど，武器が使いたい人は避けたほうがいいよ。

2．魔法を専門的に使いたい

魔導師・魔術師・幻術師がこのタイプに当てはまる。他に妖術師や治癒術師（ちゆじゅつし）なんかもあるけど，慣れないうちは選ばないほうがいいな。魔導師はルーン魔法だけしか使えないけど，魔導師にしか使えない魔法があるんだ。他の二つのクラスはルーン魔法の一部と，火・水・土・風を力の源（みなもと）にする精霊魔法や，幻覚を得意とするイリュージョニスト魔法を使用できるよ。

3．魔法も武器も両方とも使いたい

冒険者・魔導戦士がこのタイプにはピッタリだ。冒険者は使える魔法のバリエーションが多く，魔導戦士はルーン魔法しか使用できないけど戦士なみに武器のエキスパートだぜ。

4．神に仕（つか）える職に就（つ）きたい

このタイプは聖職者をやるっきゃないね。司祭もあるけど，少々面倒なんだ。ホワイト魔法で悪を滅ぼそう。

5．マルチクラスをやりたい

うーむ。どうしてもやりたいのか？　マルチクラスにするとキャラクターを作る時の手間が倍になるからあまりお勧（すす）めはできないけど，プレイをする前にあらかじめ作っておくならチャレンジしてもいいだろうね。ベターな組み合わせは，

魔導戦士＋聖職者
；魔法も武器も使えて負傷まで治してしまうよ。

魔術師＋魔術師
；＋魔術師で3種類の精霊魔法が使える魔法のエキスパートだ！　ただし，ヒットポイントはめちゃ低くなるからね。

戦士＋魔術師
；基本的に魔導戦士と同じかな。ただ使える魔法が違うけどね。

聖職者＋魔導師
；これも魔法に関する便利屋さんだ。＋幻術師や治癒術師でバリエーションを楽しむ事もできるぞ。

種族って？

ワープス・ファンタジーには大きく分けて二つ，全部で8種類の種族があるんだ。どれも僕たちと同じような姿をしていて，生活様式もほとんど同じものであると考えてかまわないんだ。だから，人間以外の種族も比較的簡単にプレイできるんだ。

これはルールブックには書いてないんだけど，ワープス・ファンタジーの世界では人間も含めて総（すべ）ての種族は，古（いにしえ）に神々が創造したことになっているんだ。それで神々というくらいだから，一人ではなく実にたくさんの神様が存在している。その神様の中の一人が最初に人間を作り，それを見た他の神様が別の種族を作っていったんだ。天空の神が有翼族を，大地の神は有角族を，火の神はサラマンダーを，風の神はシルフをという具合に……。

だからワープス・ファンタジーで扱う精霊族（アルフ）は，西欧ファンタジーに登場するような幻想的な生物ではなく，僕たちと同じ人間ということができるんだ。それでその種族を作った上位の神々の違いからコモンと精霊族（アルフ）という呼び名が誕生したということになっているんだよ。

それで，種族のほうは職業と違ってあまり考える必要はないんだ。種族によっては選択できない職業があるから。それだけ注意すればいいだろう。ただし，戦士系なら有角族，魔術師をやるなら精霊族がいいだろうね。

その次にすることは？

さて，次にしなければならないのはメンタル・ポイントとヒット・ポイントを決定することだね。種族によって使用するサイコロが違うから注意がいるよ。ヒット・ポイントには職業による修正と耐久力による修正を加え，メンタル・ポイントには職業による修正と精神力による修正を加えるんだ。また，1レベルのキャラクターは，1回のサイコロ振りで得られる最大の数値をボーナスとして獲得（かくとく）している点も忘れないでね。たとえば，ヒット・ポイントがD10＋3（10面体サイコロを振って3を加える）なら，サイコロを振って出た目に13をボーナスとして加えるんだ。

その時にキャラクター・クラスによっては魔法や戦闘技能なんかも選ばなければならないんだ。そして最後に，所持金を決定したら，チャートを見ながら武器と装備を購入するんだ。

さて，こんなところでキャラクター作りに関する説明は終了だ。それではいよいよプレイに突入しよう！

さあゲームをはじめよう!

GM：さて，みんな用意はいいかな。ということで，今日からワープス・ファンタジーのキャンペーン・プレイをスタートさせるからキャラクターを作ってくれ。それと，所持金などに関してはキャンペーン用のルール（＊1　キャンペーンといくつもシナリオやストーリーを同じキャラクターを使用して連続でプレイングするゲームのやりかたです）を使用するからね。種族と職業が決定したら，そこでストップしてお互いに自己紹介をしといてね。

プレイヤーA：俺は有角族の狂戦士。名前はジョン・カーターだ。

プレイヤーB：私はシュレア・ストランディ・バックホーン。冒険者兼女戦士で種族は有角族よ。

プレイヤーC：せっしゃはマーティン・カーペンター。狂戦士兼聖職者（一同大爆笑）で種族は人間じゃ。

プレイヤーD：私は精霊族のウィンデーネ。魔導戦士兼魔術師です。あっ，名前はシド・ウェットブレイドです。

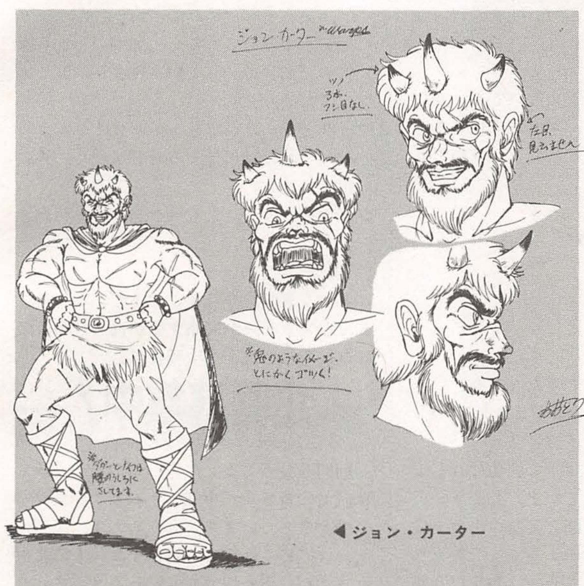
GM：だいたい紹介は終了したようだね。では，キャンペーン用に特別に作ったデーター・チャート（希望があれば次号で発表します）を使用して，キャラクターの出身地，年齢，社会身分，所持金，利き腕なんかを決定してくれ。それと，これからはお互いキャラクター・ネームで呼ぶようにしてね。

シド：へぇ～，さすがにこってますね。私はユーグランドの出身で，上級市民になりました。

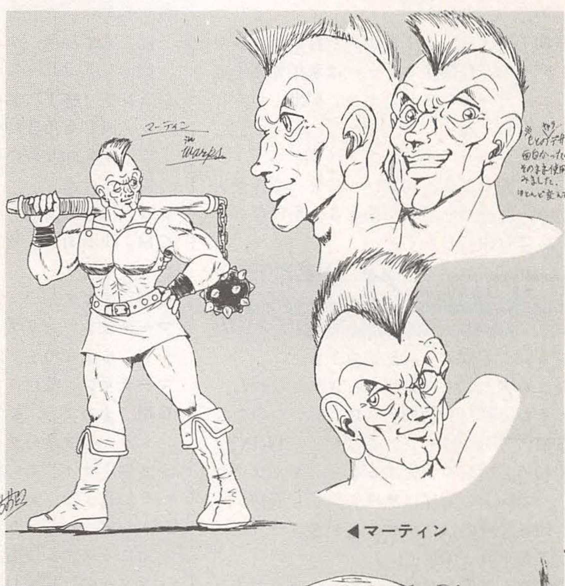
GM：所持金が決定したらルールブックにあるチャートを見て武器や装備を購入してね。武器の素材はスティールまでなら売ってるよ。

シド：ではスティール製のグレート・スウォードを装備することにしましょう。

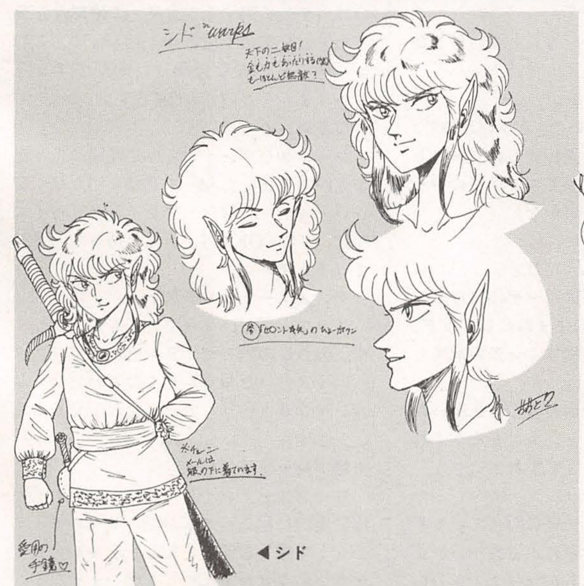
GM：出身地や社会身分なんかは今回のストーリーにはあまり関係がないから,,キ



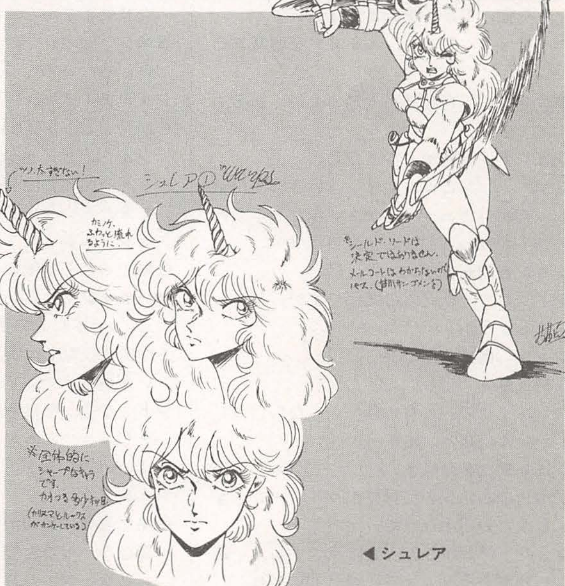
◀ジョン・カーター



◀マーティン



◀シド



◀シュレア

ャラクター・バックグラウンドの希望を考える場合の参考程度に考えておけばいいよ。それに，いざとなったらヒーロー・ポイントで「実は私の正体は…」とやればいいわけだしね。

マーティン：安易だなぁ～。

GM：気にしない。気にしない。さて，地図を見てくれ。これが今回のキャンペーンの舞台となる世界で，君たちが今いるのは地図の西側にあるルーザーという国なんだ。その国の沿岸都市・エミシアに滞在（たいざい）しているという事にしといてね。何でここにいるのかは，エミシアが沿岸都市であるという事とキャラクターの社会身分を考慮して，キャラクター設定の希望と合わせて適当に考えおいてよ。ただしあくまでも希望だからね。

シュレア：ハーフ・デーモンって駄目（だめ）なの？

GM：ちょっとまずいよ。それに妖魔族やデーモンに関するルールは来年発売予定の「デーモンプリンセス」が出てからじゃないとね。

ジョン：ハーフ・ドラゴンは？

GM：同じだよ。10レベルになってAランク・ヒーロー効果が使えるようになったらご自由にどうぞ。

プロローグ 沿岸都市・エミシア

ジョン：ではゲームを始めよう。

シュレア：でも目的がはっきりしないわ。それと私たち最初から知り合いなの？

GM：どちらでもいいよ（＊2　TRPGを初めてプレイングするなら，キャラクターの同士の関係は無理失理でも最初から知り合いのほうがゲームがスムーズにスタートします）。

ジョン：目的がなければヒーロー・ポイントを使って事件を起こせばいいよ。

マーティン：じゃあ，エミシアを壊滅させよう。

ジョン：で，自分で犯人捕まえにいきますって？

シュレア：頭痛がしてきたわ。

GM：ジョンにマーティン。いきなりだから抑制力チェックはかんべんしといてあげるからね。だけど二度目は……。

ジョン&マーティン：はいはい。

シド：さて，私たちの関係ですが，どうしましょうか？

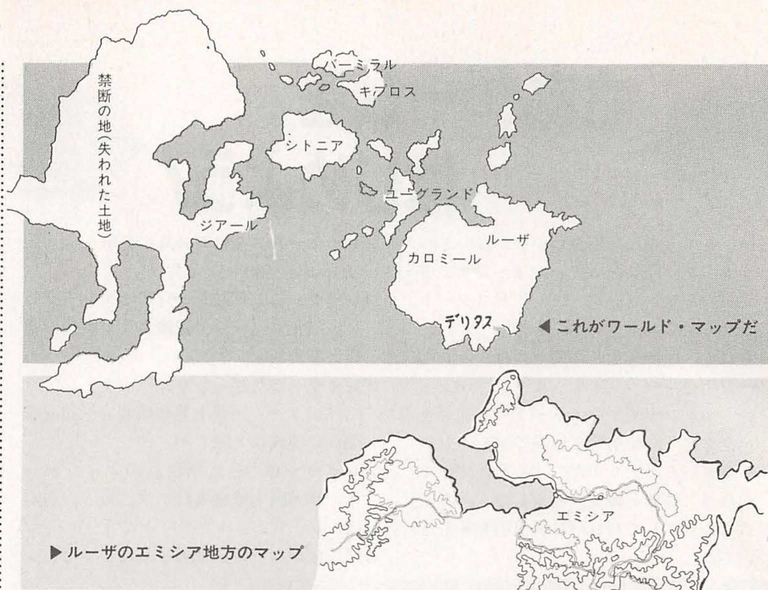
ジョン：肉体関係だな。

GM：誰と？

ジョン：この辺に有角族といったら二人しかいないだろ。俺と…。

シュレア：私は嫌よ。トリコーン（＊3　三本角の有角族の愛称でトライコーンとも言う）の相手なんて。

ジョン：「お嬢さん，冒険家ですね。一緒に旅をしませんか？　そうOKだね。では二人で出発しましょう」



◀これがワールド・マップだ

▶ルーザのエミシア地方のマップ

後の二人はしーらないっと。

シュレア：勝手に話を進めないでちょうだい。同じ有角族だし，エミシアに立ち寄る以前に知り合いになったという事で妥協（だきょう）しません。

ジョン：考える俺。

GM：決断力チェック！

ジョン：俺？

GM：イエス。

マーティン：キリスト。

シド：つまんねぇ～。

マーティン：喋（しゃ）べりたかったんじゃ。

GM：まあまあ，もう少しがまんして。で，ジョンの決断力チェックは？

ジョン：サイコロの目は7で成功だ。しょうがねぇな。お友達でがまんしよう。

シュレア：（ジョンに聞こえないよう，GMにそっと）決断力チェックってキャラクターの行動が対象でしょ。こういう場合に使えるんですか？

GM：いいのいいの。ジョンと深い付き合いがしたい？

シュレア：プルンプルン。

GM：でしょ。ならいいの。そういう事で，シュレアとジョンは同種族という事もあり，一緒に冒険を求めてエミシアにやって来たという事でいいかな。

シュレア&ジョン：はい。

GM：それでは他の二人だけど。

マーティン：せっしゃはルーザの出身だから，ついでにこの街の生まれにしようぞ。中流市民だし，実家はエミシアの宿屋という事で。

シド：なら，私はその宿の客という事にしましょう。シュレアとジョンもそうすればいいでしょう。どうですか？

シュレア：いいでしょう。

GM：無理に最初から一緒になっている必要はなかったんだけどね。まあ，いいでしょう。さて，君たちがマーティンの宿屋でくつろいでいると，通りの方から女性の「助けて！」という叫び声が聞こえてきたよ。

マーティン：それは放（ほ）っておけませんよ。せっしゃは神に仕える身ですから。外に出ましょう。

シド：もちろん，私も後を追って外へ出ますよ。

という事で，今月はここまで。この後にどんなストリーが展開するかは来月のお楽しみ。それではまた次号まで。

企画募集中！

前回も発表しましたが，このコーナーでは読者の皆さんが参加できるように色々な企画を考えています。とりあえず，以下のテーマで皆さんからの投稿をお待ちしておりますが，それ以外でもけっこうです。このコーナーに関するご意見・ご感想などをどしどしお寄せください。たとえば，このコーナーでこんな企画はいかがですか？というようなものでもOKです。

☆Q&A

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈・プレイ・アドバイスなど，何でもOKです。責任を持って回答していきます。

☆モンスター・コンテスト

イラストでも，文章だけでも受け付けます。皆さんの考えたオリジナル・モンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターは，データ化して発表していきます。

☆好プレー・珍プレー

ワープスをプレイした感想や，シナリオ中に実際に起こったばか話，ヒーロー・ポイントの意外な使いかたなどをお知らせください。4コマまんがでも構いませんよ。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

どうも，見城こうじです。先月号でEX-CHANGERが海外旅行に行くことバラしてるし。そっと行って来るつもりだったのに。えー，どこへ行って来たかと言いますと，ヨーロッパ！イギリス，フランス，スペインを周ってきました。8月の末から2週間ちょい。どういう旅行だったかっていうと，大きなリュックしょってスケジュールなしの貧乏旅行の1人旅。往復の飛行機の発着地と日付けだけ決めておいてその間は，まったくの予定なし。その日その日で行く先を決めて宿を決めての自由な旅でした。語学？しゃべれませんよ。英語をカタコトで使ってがんばるだけ。フランスやスペインではまるっきり英語が通じなくて1歩も話が先に進まなくなることが何回もありました。

まあ，要するに見聞を広めに行ってきたわけです。学生時代じゃないとそうそうこんなことできないので。それにしても生まれてはじめての海外旅行が1人旅だったので最初は相当プレッシャーもありましたがじつにいい経験になりました。いろいろありましたが，一つ一つ書いているとキリがないのでそれはまたの機会に。今年は周りでもいろんなことがあったので，忘れられない年になりそうだなあ…。

キミはなぜシューティング・ゲームをするのか？

☆10月号のTAMCOさんの「スピードUPのある，なし」について一言。『究極タイガー』をやってて思ったが，ノーマルを最速とし，パワーUPごとに遅くする，というのはどうでしょうか？

（東京都墨田区・**塚田真盛**）

■見城：それ，おもしろいですね。塚田君はそういう意味で書いたのではないかも知れないけど，武器がパワーアップする代わりに自機のスピードが反比例してドンドン遅くなっていくシューティングがあったらバランスが取れていいかも。さらにそれを発展させて，1面スタート時は最強装備でシールドも100枚ぐらいつけたパワーアップでゲームがスタートして，面クリアごとに一つずつ装備を勝手に減らされていって（自分で落とす装備を選べても作戦性があっておもしろいかも），最終面は丸裸の最弱装備で最強のボスと戦うシューティングがあったらいいと思いません？最初の面は初心者に対する配慮から，後半の面はマニアのために手応えタップリ。でもこりゃプレイ時間がはじめっから長過ぎるな，どう見ても。

デモプレイ特集

さあ，先月号で募集した（コインを入れていない状態の）ゲームのデモプレイに関してのお便り，さっそく集まってきているので紹介していきましょう。

☆○**グラディウス**→0速のままでラストまで行き，途中でわざわざダブルをつけてラストでビッグコアに下から体当たりされるのは真にマヌケもの。

○**グラディウスII**→6面の迷路の抜けかたは感動ものだが，ビッグコアMKIIのレーザーへの体当たりは圧巻。

○**ファンタジーゾーン**→うまくても基地は3個以上壊さない。極ヘタのときのスタート直後の基地への体当たりは圧巻（ゲームオーバー直後のデモは，そのとき装備していたウエポンがそのまま引き継がれるって知ってた？）。

（東京都板橋区・**OPA-ファンタジーゾーン人**）

■見城：そうそう，『グラディウス』のデモって，せっかくの1面の最後まで行ったのにいきなりダブルつけちゃったりして，見てて「ああ，バカバカ…」とか妙にイライラさせられるんだ，これが。グラIIもわざわざテイルガンで火の鳥に立ち向かうし。そんなことするヤツなんかいないっつーに（まあ，あれはやってはいけない例をコナミが親切に教えてくれていると考えるのが正しいんだろなあ）。

☆○**影の伝説**→これはデモ中にゲームができる!!

○**マグマックス**→わざわざ全部合体した後，一つずつやられ，最後には死んでしまうという気分のいいデモ。

○**宇宙戦艦ヤマト**→ブリッジのメンバーが爆風で吹っ飛ばされるのが気持ちいい。

○**アフターバーナー**→デモ中に操作方法をたたき込んでくれる

○**ダブルドラゴン**→ちゃんと目標見てんだろうか？

○**サイコソルジャー**→SNKなのにじょうずじゃないんだよな，これが。

（岡山県倉敷市・**ダース=インベーダー**）

■見城：デモプレイそのもののことではない話も混じっていますね。しかしキミ，デモでプレイヤーとかが死ぬの見て喜んでないかい？

☆SNKのデモがうまい？じょーだんじゃありません。あのSNK代表作（？）怒シリーズのデモは超ヘタです。『怒』では戦車に乗ったはいいが意味なく降りて敵に突っ込んで死んでいくし，もっとひどい『怒号層圏』は1面のはじめの橋の上を越えることもなくデビルマン（？）の体当たりで2人共あっけなく「あーっ」と言って死んでしまうのです。ただ，ときどき死にそこねてずーっとそこに立っているときがとてもおかしい（しばらくして死ぬ）。

（愛知県東海市・**ラルフ大佐**）

■見城：うーん「SNKのデモは実はヘタ説」が強いな。これは要チェックだ（←何が要チェックなんだか）。

☆『忍者くん－阿修羅の章』のデモの一つ，水中面。そのデモでは，はじまったとほぼ同時に死んでしまいます。ヨワイッ！

また，ゲーム内容とまったく関係がないデモをやっているのが『ぶたさん』。

（神奈川県横浜市・**RBO**）

■見城：本当に，たまにあるスタート直後に死んでしまうデモって何考えてるんですかねえ。全然ゲーム内容がわからないじゃないですか。『ぶたさん』もデモプレイがないのは不親切ですよね。終始ぶたさん達がドタドタ画面中を走り回って，その合い間をぬって，『ぶたさん』のタイトルロゴがうれしそうにピョコピョコはねているだけですからね。仮面ライダーごっこやウルトラマンごっこやってるぽけぶたさん達もいるし…。

漢字タイトル・クイズコーナー

☆1，石野陽子　2，北島三郎

（大阪府吹田市・**艶弩麗素騎士**）

■見城：うーむ。かなりしょーもない問題を載せてしまったような気がするが発展性のある問題のような気もする。さて上の2問の本当のゲーム・タイトルは？むずかしくないよね。それから先月号の解答は，1，アテナ（聖闘士星矢を見てないとわかるはずないと出題者本人が言ってた）　2，ハレーズコメット――でした。

それから先月号で解答を載せた「腹鼓」ですが，あれはあとから気がついたんですが，正確には「はらづつみ」ではなく「はらつずみ」って言うのが正しいんですよね。

☆僕も作りました。3，男愛嬌女度胸的冒険

伝説　4，地下鉄工事風怪獣退治

（岡山県倉敷市・ダース＝インベーダー）

■見城：ワハハ，これはうまい，おもしろい！とくに何と言っても3番のほう！と言うわけで1～4番の解答はまた来月。

ハガキのすみのひとことコーナー

☆デモでもスタッフ名が見られるゲームと言えばけっこう多くあると思います。電源を入れたばかりのゲームのランキングを見ると，ちゃっかり書いてあることがよくあります。たとえば，『TANK（SNK）』の場合は顔入りだったり。『ペンゴ（セガ）』の場合は縦に読むとスタッフ名（ですよね？だったり）。その他ではイニシャルとかニックネームだったり…。

話はそれますが，他に『スターフォース』の場合では，自社（当時テーカン）のゲームのイニシャルだったりしました（B. J＝ボンジャックといった風に）。そして『タイガーヘリ』の場合だと1位からつなげて読むと「新宿区新宿…（ローマ字で）」となってました。

…「だからなんだっつーの」と言われそうだが，ただAAAとか...とかなっているよりはおもしろいと思ったわけでして…。

（福島県耶麻郡・目黒政孝）

■見城：話題が相当マニアックな内容になってきたなあ…。確かに初期設定のスコアネームの中にはいろいろな秘密が隠されている場合って多いんですよ。

今月の大ボケコーナー

☆見城さん，8月号P324で，「アニメやマンガの版権を取ったゲームは，日本にはルパンIII世以外にあったかなあ？」とありますが，『幻魔大戦』や『宇宙戦艦ヤマト』，『アルベガス』なんかもありますし，だいいち，33行後に自分で映画の版権を取って作られたゲームを書いておきながら，それに気付かないのは，正に「今月の大ボケ」ものですよ（失礼）。

（byWACKY-WOLVERINE）

■見城：ん…？え，オレ？大ボケってオレのことなの？しししまった。ヨーロッパ旅行で浮かれていたツケが…。8月号を開かないで済むように，上記の映画の版権を取ったゲームとはアイレムの『スパルタンX』です。

9月号のプレゼント当選者発表

ナムコ・カタログ・プレゼント（前編）でしたね。では当選者発表の前に指定の「なってみたいナムコキャラとその理由」のおハガキを紹介しましょう。

●トイポップのピノ…ファミスタで「足が速い」とほめてもらえる



◀愛知県名古屋市・安奈・学校一路

（北海道札幌市・高田まこと）

●カイ…呪文というものを一度使ってみたい。（兵庫県神戸市・C.SQR）

●妖怪道中記のたろすけ……だって龍宮城やら神の池やらおいしいところばっかし行ってるから。（群馬県渋川市・浦郷貴臣）

●中村（＝ベラボーマン）…こたつからでなくてもミカンが取れるし，リモコンのないうちのテレビのチャンネルを遠くから変えることもできますしね。

（愛知県岡崎市・牧野敏明）

●スライム…ぷよぷよでいごこちよさそう。

（千葉県松戸市・石村茂雄）

●ローパー…カイちゃんの体をチロンとなめてみたいから。（ちょっと危なひ？）

（東京都世田谷区・Dr.アシュラ）

●ベラボーマンのゾルタン…何度けんかに負けても「これで勝ったと思うなよ」ですませられるから。（奈良市・山本雄一郎）

●源平討魔伝の「源 義経」の回転するやつでしょう…あの回転しながらの切り込み殺法がじつにかっこよいから。高笑いは除きたい。

（奈良市・山本靖彦）

●ナムコじゃなければカルノフ…あの芸で一生食っていけそうだから（火吹き，はしご登り，その他いろいろ）。

（東京都福生市・とびもあい）

当選者の発表です▶東京都立川市・柴石▶東京都世田谷区・Dr.アシュラ▶神奈川県平塚市・都まんじゅう▶愛知県岡崎市・牧野俊明▶兵庫県神戸市・C.SQR▶兵庫県芦屋市・修崎勇也▶奈良市・山本雄一郎▶奈良市・山本靖彦

今月のプレゼント

先月は1回お休みしてすみませんでした。今回は，ナムコのカタログ・プレゼント（後編）です。『アサルト』『ファイナルラップ』『メルヘンメイズ』の3点をセットで5名様に差しあげます。ご希望のかたはハガキに「プレゼントに応募するといいもんがあたるよ！締切まであと10秒・ナムコ・カタログ・プレゼント（後編）希望」と書き，〠141東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社出版部　マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナーまで送ってください。

その際，今まであなたがプレイしたことのあるナムコゲームでもっともむずかしいと思ったゲーム，もしくはもっとくわしくどのゲームの何面とか，どのボスとかいう感じでどんな風にむずかしかったのかを教えてください（挫折（ざせつ）した体験談でもいいんですよ）。

9月号の宿題の答え

9月号の宿題は「ツインレバーのゲームをリストアップしてください」でした。今回はタイトル数もグッと絞られていて集計は楽でしたが，これにまちがいやもれがないか心配ではあります…。

▶ツインレバーのゲームリスト

○リブルラブル（ナムコ）…ツインレバーゆえの頭の混乱そのものがおもしろかった作品。チェンジャーに触れたらレバーをとっさに逆に持ち換えてみたりしてね。

○イシターの復活（ナムコ）…基本的に1人で遊ぶように作られているわけですから…。

○アサルト（ナムコ・含プラス）…グレネード撃ったあとレバーをいったん内側にもどすのを忘れて操作不能で死んで腹わたが煮えくり返ったりするんだ，これが。

○ウォーターマッチ（セガ）…ツインレバーで水泳やらカヌー（だっけ？）の競技をするゲーム。ハイパーオリンピックの亜流の一種。

○バレット（セガ）…発射レバーで360°弾を撃てるのは快感だったけど，ゲーム中，常にスローがかかっているよーに見える。

○エンゼルキッズ（セガ）…じつはそれほどツインレバーの意味のなかったゲーム。しかしこれほど難易度の低いゲーム他に見たことない。

○パッシングショット（セガ）…確かラケット型レバーがついてるやつでしたね。

○空手道（デコ）…ツインレバーの組み合わせで技の種類がメチャ豊富になる。アイデア的に大変おもしろかった作品。

○対戦空手道一青春美少女編（デコ）…片側2Pコンパネでレバーが4本並んでるのは壮観。「強いあなたが好き」とか言って変な女の子がすり寄ってくる。

○チャンバラ（デコ）…あまり記憶にない。ごめん。やたらスローモーな作品だつた。

○クレイジークライマー（日物）…ツインレバーの説得力ある使いかた，その操作テクの多彩さ。やっぱり名作だなあ。

○クレイジークライマー2（日物）…まあ

これは今年のAMショーに初お目見えする作品ということで…。秘かに期待を寄せている作品です。

○**ロッククライマー（タイトー）**…上記クライマーのまねっこ。

○**ファイアートラップ（ウッドプレイス）**…上記クライマーを立体的な視点にしたリメイク作品。ツインレバーを同時に内側に倒すと消化弾が撃てる。BGMが妙に笑えて好きだった，音がひどかったけど。

○**ツタンカーム（コナミ）**…3方向レバーでノーマル弾とフラッシュボンバーを使用する。弾は横方向にしか撃てない。考えてみればフルオート連射ゲームだったんだなあ…。

○**メインエベント（SNK）**…ツインスティックのボクシング・ゲーム。操作方法がとにかく難解で，たとえば確かボタンを押したままでないと移動できないとかわかりにくかった。結局ほとんど市場にでていない。

———と，こんなところかな。この他にも平安京エイリアン，スペースパニック，ディープスキャンなどをあげる人もいましたが，これらは1レバー2ボタンが通常のもので，たまにボタンの代わりに2方向レバーがついているタイプのものもあった，という感じですか。あと『ジョイフルロード』はどっちでしたっけ？標準がツインレバーだったような気も…。それとデコの『臥竜列伝』が発売前のバージョンではツインレバーだったことを知っている人もけっこういましたね（AOUのショーに出展された）。また，『アフターバーナーII』とか『ギャラクシーフォース』を挙げた人もいましたが，この辺はちょっとニュアンスがちがうような…。でも『ヘビーウェイトチャンプ』はツインレバーという表現で正しい気もしますね。あとは国外の作品でいくつかありました（“BATTLE ZONE”とか“ROBOTRON：2084”etc…）。

今回もっとも多くリストアップしてきてくれたのは群馬県新田郡の阿左美実氏，千葉市の福家将次郎氏，そして東京都品川区のDOKA氏，3人共認められる作品だけでも13タイトル前後書いてきてくれました。

今月の宿題

前回のツインレバーに続いて今回は，何人かのかたがたから要望のあった「ボタンが四つ以上あるゲームをリストアップしてください」でいきましょう。もちろん麻雀ゲームなどは省きます。また，「ゼビウスのオリジナルコンパネは左右にザッパーとブラスターのボタンが対になっているから四つだよ」とかいうのは，なし。ゲーム・スタートにしか使わないボタンも数に入れない。僕も自信がないから，くわしく書ける人はそれぞれのボタンの用途もできれば説明を付けてね。これは少ないだろう。



▲和歌山市・吉原平18歳・忍者

■**見城**：ああ，また闘技場からボツハガキもらってきちった。もんすたがちょっちぶかっこうなのがお茶目。あー早くサイバリオン発売してくんないかなあ

セガ・体感第10弾大予想

ここ2か月連続で，このコーナーにスペースをさき過ぎたという噂があるので今月は3作のみに絞ってチラッと作品を紹介するに留めましょう（先月と予定が狂った）。ただし今回紹介する3作はどれも僕が個人的に相当気にいっている作品ばかり。どれも入賞候補と言いたい。

『しゃくとり虫』

栃木県宇都宮市・**氷山一太**



■**見城**：最初見たとき，1時間ぐらい笑い続けました。絵もうまいのでこのゲームのマヌケさがよく伝わってきます。何も言わずあなたもじっとイラストを見て笑ってください。しかし僕は氷山一太氏より，これが本当にゲーム化されたとき，お店でプレイできる勇気を持った人に賞をあげたい。

『P・Kファイター』

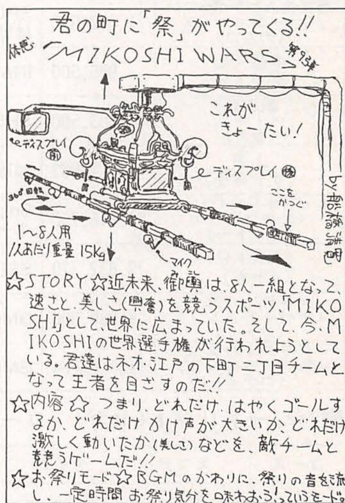
北海道札幌市・**猿軍団**



■**見城**：この作者ただ者じゃないな。右下の「これはでるな」という妙に自信に満ちたセリフはどこからきてるんだ，一体？それに「P・K」の部分のタイトルロゴがやはり妙にはそれっぽくて圧倒される。「つばさくんもたいこばん」とか「みさきくんもおきにいり」などもおかしい。実際PK戦に内容をしぼったり，筐体からボールがでているなどアイデアもおもしろい。

『MIKOSHI　WARS』

神奈川県藤沢市・**船橋清寛**



■**見城**：うーむ，これはいい！こういう発想って大好きだなあ。何と言っても筐体が美しくて芸術的ですよ！本当にこんな筐体の体感がでたら「ゲームも機械から芸術の時代」になりますね。ちゃんとストーリーがあるあたりも泣かせる。しかし，ゲームの遊びかたが今イチよくわからない気もするが，まあそういう問題でもないな。

※ツインレバーのゲーム補足…『ザ・タワー（データイースト）』ほとんどボツゲームに近いので忘れていたけど、デコ版クレイジークライマー

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ロストワールド <1Ｐ> (カプコン)	8,758,600	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全９面クリア 残 542,200ゼニー
ロストワールド <２Ｐ> (カプコン)	12,274,400	ILG-NEO・MKII ILG-ZZZIII	ＰＣ伊勢佐木(神奈川)	全９面クリア 残約50万ゼニー
最後の忍道 <イージーランク部門> (アイレム)	2,159,000	SPREAM-K.W	ＰＣ仙台(宮城)	全７面クリア ３人設定
最後の忍道 <ノーマルランク部門> (アイレム)	2,145,000	Mr.まさし君 (スパルタン長男)	ＰＣ早稲田(東京)	全７面クリア ３人設定
ギャラクシーフォースII (セガ)	4,526,350	FRS-N.O	ゲームイン大学院(東京)	全６面クリア ノーマル設定
メルヘンメイズ (ナムコ)	778,940	AFC (実はアリスFC)-T	ゲームセンターUFO(神奈川)	全９面クリア ノーマル設定
コブラコマンド (データイースト)	4,465,340	F・Dumplings	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)	7周目の2-3
爆突機銃艇 (ナムコ)	416,151	G.M.C.MPP どじん友の会No.2	モンキーハウス本館(福岡)	全36面クリア ノーマル（２人）設定
アサルトプラス <イージー> (ナムコ)	1,256,550	SPREAM-N, S	ＰＣ仙台(宮城)	全５面クリア ノーマル設定
迷宮島 <３人設定部門> (アイレム)	3,218,850	GMC-NIXⓉ	ＰＣ笹塚(東京)	全40面クリア ランクノーマル
迷宮島 <２人設定部門> (アイレム)	3,178,700	UUUⓉ	ＰＣ四日市(三重)	全40面クリア ランクノーマル
スカイソルジャー <1Ｐ> (ＳＮＫ)	5,657,400	URX-TNTがサバイバル-緑の少年	ゲームセンターUFO(神奈川)	全15面クリア ノーマル設定
クレージーコップ <1Ｐ> (コナミ)	13,728,100	RVS-TRI	プレジャーキャッスル(東京)	全5面クリア　ノーマル設定　スペシャル・ボーナス×4
超絶倫人ベラボーマン <バージョンＣ> (ナムコ)	1,022,000	SPC-BOZ　15面はばくだん天国	ＰＣ四日市(三重)	全32面クリア
中華大仙 (タイトー)	906,500	INA.MU	ＰＣ四日市(三重)	全５面クリア ノーマル設定
獣王記 <1Ｐ> (セガ)	583,500	SHS-Y.S	大野プレイランド(福井)	全５面クリア ノーマル設定
上海 (サン電子)	1,862	加藤	ジャック&ベティ山大前(山形)	13面
レインボーアイランド <エキストラ> (タイトー)	91,446,750	Sniper AUR ボーナス有り	ゲームプラザ(熊本)	全40面クリア　ノーマル設定　残バビー×9, C=10
SDI<1Ｐ> (セガ)	79,632,320	SSC-HST-VAP	ＰＣ巣鴨(東京)	ノーミス・オールパーフェクトＳ＝34
グラディウスII <新バージョン①> (コナミ)	5,969,300	GMC-KOMⓉ	サンシャインゲームセンター(東京)	８周目８面 フォースフィールド使用
グラディウスII <新バージョン④> (コナミ)	10,000,000＋α	BMC(D.S&Y.I)	日立ＣＨ(茨城)	15周目８面 フォースフィールド使用

最近，全国集計欄のスペースが完全にパンク状態！以下は納まりきらなかった分。

○チェッカーフラグ…556,660：Sniper MIUすばって勝利!!

○ダッシュ野郎…277,120：HMC-TAF

○にゃんにゃんパニック…40,000,000＋α：Sniper MIUヒントは爆弾です！

○ホットロッド…1,000,000＋α：ＨＴＬ－獣王バイオＸ

○歌舞伎Ｚ…全面クリア：全国６店で達成

○Ｐ-47…10,000,000＋α：全国３店で達成

○スーパーハングオン・ミニライドオン・ビギナー…2′46″09：NJP-ⓗAkindo

○同・ミニライドオン・ジュニア…4′47″61：認めてもらえた!!CRYPT AI

○同・シットダウン・ビギナー…2′47″48：YOO

○同・シットダウン・エキスパート…8′46″44：FUN

また，ＣＲＹＰＴ　ＡＩ氏の記録を２か月連続で見落していたことを深くおわびいたします。他意はまったくありませんでした。本当に見落していました，勘弁を。

ファイナルラップの記録は，２Ｐ＝2′16″16，３Ｐ＝2′15″43，４Ｐ＝2′12″36といったところです。

お詫び：先月号のアサルトプラス（イージー）の記録はＥＶＥＲＹ10万設定，ギャラクシーフォースIIはランクイージー設定のものでした。心からお詫びします。

また，先月号のメルヘンメイズの記録のことで，ベーマガ編集部の名を語って，お店へ失礼な電話をした人がいるという話を聞きました。編集部ではそのような事実はまったくなく，編集部もプレイヤーのかたも，いやな思いをしました。プレイヤー同士，最低限のルールは守って気持ち良く競い合っていきたいものですネ。（見城）

■パワードリフト(セガ)：コース別集計(※今月はスコア優先集計)

コース	スコア	タイム	スコアラー	店名	備考
Ａコース	5,661,744	7′00″85	超人ばあ〜	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定
Ｂコース	5,706,128	6′48″90	GMC-PⓉ	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定
Ｃコース	5,669,764	6′57″78	HCM-てった	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定
Ｄコース	5,706,450	6′49″80	CRAMP BOY	GB高田馬場(東京)	ノーマル設定
Ｅコース	5,676,870	6′56″61	TM(EXR)あと２秒ちぢめたい	ゲームプラザイエローハット(愛知)	ノーマル設定

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,812,800	OAM-K,AS' 伊世連絡せよあおの	ALL
ロストワールド（2P）	10,341,400	青函トンネル歩いてこい!-あおの+Y'	ALL
パワードリフト（Bコース）	5,646,280	AMM-今日はテストだ頭が痛い-剛	7'04"09 あと6秒!
爆突機銃艇	256,190	OAM-HVC-すがわらびで®	ALL まだのびる!
パワードリフト	5,591,790	AMM-次はがんばる-清水	7'16"14
地獄めぐり	1,775,160	OAM-明日は公務員試験だーすがわら	ALL 残6
コブラコマンド	358,000	元祖!! HYPER-"T"	11面
獣王記（1P）	578,700	OAM-K,AS' 不調-絶叫獣人男	全面後ろ向かせてクリア
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,735,100	HYPER-共一目標640点-Y'	3-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,000,000	HYPER-バイトの時間だ-Yuki	7-1 残8 6時だよー!

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェッカーフラグ	479,320	TZR	ALL
最後の忍道	851,900	松濤二世	最終ボス
中華大仙	867,600	F・Dumplings	ALL
リングの王者	5,878,000	T・Combine・Child	ALL
メルヘンメイズ	670,770	F・Dumplings	ALL ノーミス
★コブラコマンド	4,465,340	F・Dumplings	7周ステージ2-3
功里金団	647,750	STV	5面ボス
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,676,600	あいざっ君	8-3
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"86	LAP-BMXER	ALL イージー
上海	822	DECOMAN	体力

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	281,195	SPREAM-SAKI	1コイン ALL
パワードリフト	5,663,507	TAG（MARS）	7'00"47
メルヘンメイズ	756,130	SPREAM-SOL	ノーミス ALL
ロストワールド（1P）	8,336,100	SPREAM-SAKI	ALL 旧VER
ロストワールド（2P）	11,964,200	SPREAM-SAKI+BEE	ALL 旧VER
コブラコマンド	2,440,220	SPREAM-1,Z	4周目 シーン5
★アサルトプラス（イージー）	1,256,550	SPREAM-N,S	ALL 20万×5
アサルトプラス（スーパー）	2,563,350	SPREAM-K,W	ALL 20万×7
★最後の忍道	2,159,000	SPREAM-K,W	イージー ALL
迷宮島	3,155,200	会長小林(MARS)	ALL 2機設定

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道	480,000	川岸佳由	3面最後
爆突機銃艇	146,569	佐野	19面
ストリートファイター	660,400	脇田	クリア
メルヘンメイズ	588,270	北陵高の西脇	クリア
地獄めぐり	371,050	吉川	6面
迷宮島	2,582,000	NGM 師匠	クリア10万 スカ1UP
功里金団	724,150	たけし	5面
グラディウスII	1,065,800	すずきわたる	2-8 4-F
ダライアス	9,430,840	江頭	Vゾーン クリア
アフターバーナー		吉田	ヒット1212

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4[illegible]45

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	169,[illegible]	E.C	2機設定 30面 ALL
ロストワールド（1P）	8,054,300	E.C	ALL
ロストワールド（2P）	11,584,700	かが & さとし	ALL
メルヘンメイズ	666,820	K.M	ALL
最後の忍道	521,500	てし	6面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	414,600	K.M	ALL
パワードリフト（Eコース）	5,591,917	Y.H	7'26"95 EX 1位
パワードリフト（Cコース）	5,568,150	Y.H	7'25"21 EX 1位
パワードリフト（Bコース）	5,556,560	Y.H	7'28"02 EX1位
パワードリフト（Aコース）	4,221,548	E.C	7'35"21

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	208,276	VIEGLE-Z.K	全36面クリア 2機設定
メルヘンメイズ	640,180	VIEGLE-KAY	ALL
最後の忍道	915,400	OIKAWA	7面 ランク イージー
ロストワールド（1P）	8,035,100	VIEGLE-Z.K	ALL
ロストワールド（2P）	11,586,400	YAMA+VIEGLE-Z.K	ALL
コブラコマンド	554,750	VIEGLE HARUKA	5-2
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,502,200	VIEGLE-Z・K	4-8 15万エブリ
アサルトプラス（イージー）	1,245,800	BAKU BOY	ALL
レイメイズ	537,540	X1F	26面 8万エブリ
スーパーリアル麻雀III	3枚クリア	CAT	ランク イージー

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルトプラス（イージー）	1,247,250	NGM-松井	クリア ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	2,498,750	中川剛	クリア ノーマル
ロストワールド（1P）	8,271,800	HST-SSC-TSU	クリア ノーマル
スカイソルジャー	4,182,090	中川剛	クリア ノーマル
コブラコマンド	339,750	NGM-師匠	3-3 ノーマル
パワードリフト（Aコース）	5,624,072	EXCEED-RTB	7'10"97 ノーマル
パワードリフト（Bコース）	5,644,250	EXCEED-RTB	7'05"11 ノーマル
パワードリフト（Cコース）	5,625,087	EXCEED-RTB	7'10"28 ノーマル
パワードリフト（Dコース）	5,635,217	EXCEED-RTB	7'08"11 ノーマル
パワードリフト（Eコース）	5,658,211	NGM-橋本敏	7'02"19 ノーマル

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-35-5199

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII（ノーマル）	3,362,890	アングルTERADA	1面スタート クリア
獣王記（1P）	575,300	髙橋功	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	462,700	S.ZEATER©	全面クリア
ゴールドメダリスト	80,715	中村孝治	全2周クリア 金17銀1
パッシングショット（シングルス）	4'46	Y.YAMAKAWA君です	レベル4-1 6-0
パッシングショット（ダブルス）	7'27	ぼくら仲よし小寺&今君でした	レベル4-1 6-0
ホットロッド	359,700	ターボ NAKAMURA	最大G230
ファンタジーゾーンII	489,100	MATH・KO	7面
UFO戦士ようこちゃん	768,900	BIBINBA	2周目2面
バーディトライ	−4	S.ZEATER©	外道パターン 5Iとパター

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,543,178	F,M	7'30"76 イージー
パワードリフト（Bコース）	5,666,949	F,M	6'59"35 同上
パワードリフト（Cコース）	5,571,651	VALTECH-狛江	7'22"88 同上
パワードリフト（Eコース）	5,619,651	F,M	7'10"90 同上
アサルト（旧バージョン）	794,800	ATM-LAN	1コイン ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	384,200	VALTECH-Mr.hope	1コイン ALL
ギャラクシーフォースII	4,006,630	F,M	スタート1 ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,775,200	ARIS-ヴV	3-8 エブリ15万
スーパーリーグ	10,000,000+α	某ローディスト×2	1C16試合 イージー
パッシングショット	1コイン レベル4-3	ローディストの片割れ	レベル1 スタート

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'21"38	AVG-(FLORIDA)-BGM	ALL
パワードリフト（Bコース）	7'12"51	T☆SHIGE	ALL
パワードリフト（Cコース）	7'22"24	T☆SHIGE	ALL
パワードリフト（Dコース）	7'19"37	T☆SHIGE	ALL
パワードリフト（Eコース）	7'14"21	AVG-あっちゃん	ALL
ロストワールド（1P）	6,525,500	HST-SSC-TSU	ALL
爆突機銃艇	95,474	フローラよ（JPN）	
最後の忍道	734,500	AVG-あっちゃん	4面
超絶倫人ベラボーマン	333,500	R.P.G 夕紀 & ミユ	2コイン クリア
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,689,800	AVG-舞奈	3-8

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Eコース）	5,621,454	ACH-O,S	7'11"28
ロストワールド（1P）	7,643,400	ICH	ALL
ロストワールド（2P）	10,869,700	WAR & DIS お,俺の金!!	ALL
ギャラクシーフォースII	3,290,600	WWW	ALL
爆突機銃艇	192,379	DIS	36面
クレイジーコップ	476,500	WAR あ〜あ。また死んだ	4面
スカイソルジャー	3,168,040	WAR よーし! もう1回!	15面
最後の忍道	544,700	MAG	4面
中華大仙	810,100	Y・T	ALL
究極タイガー	3,800,440	M.K	エリア421

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,072,500	T.S	ALL
最後の忍道	910,400	小柳	ALLボス
爆突機銃艇	80,106	GIN	18面
クレイジーコップ	411,400	島貫利光	4面
★上海（1P）	1,862	加藤	13面
パワードリフト（Aコース）	5,595,632	MARO	7'22"60
パワードリフト（Bコース）	5,683,602	OJO-夏-F.M	6'55"00
パワードリフト（Cコース）	5,608,167	OJO-夏-F.M	7'14"19
パワードリフト（Dコース）	5,655,743	OJO-夏-F.M	7'02"38
パワードリフト（Eコース）	5,658,640	OJO-夏-F.M	7'01"88

コミュニティスペースＮＴＫ　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Dコース）	5,604,198	T☆SHIGE（苫小牧）	7'15"26 ALL 1位
ロストワールド（1P）	8,426,100	HST-SSC-TSU	ALL 旧VER
ロストワールド（2P）	7,672,700	DAI + Y.K（苫小牧）	ALL 旧VER
コブラコマンド	483,350	MAT（千歳）	
チェッカーフラグ	552,390	HIE-BUS（恵庭）	クリア
クレージーコップ（1P）	581,800	LAP-BAM（札幌）	5面
スカイソルジャー（1P）	4,513,320	AMM-今日も元気だ。にしんがうまい	ALL
メルヘンメイズ	727,100	HCM-てった（名古屋）	5機設定 クリア
獣王記（1P）	583,100	T☆SHIGE（苫小牧）	ALL
爆突機銃艇	131,914	池田浩二（恵庭）	20面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,671,567	WAT氏（拗羅夢）	6'57"27 ノーマル
パワードリフト（Cコース）	5,645,115	ZYX会長（拗羅夢）	7'04"26 ノーマル
パワードリフト（Dコース）	5,654,467	燃えるロートルゲーマー WAT氏	7'02"81 ノーマル
ロストワールド（1P）	6,600,800	BEAKER（愚宇天）	ALL
ロストワールド（2P）	10,938,100	HIR+ロトゲー WAT氏（拗羅夢）	ALL
爆突機銃艇（2人，ノーマル）	204,510	CO_1（拗羅夢）	28面
メルヘンメイズ（3人，ノーマル）	693,180	Change-OBA	ALL ノーミス
カイの冒険（3人，ノーマル）	508,600	BEAKER（愚宇天）	ALL
最後の忍道（3人，ノーマル）	703,800	SPREAM-K.W	7面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,436,600	MR.X	6-8 エブリ15万

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5 ☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,613,388	H.K	7'12"61 ALL 1位
パワードリフト（Bコース）	5,660,099	SPREAM-H.K	6'59"92 ALL 1位
パワードリフト（Cコース）	5,611,445	MENTEI	7'13"76 ALL 1位
パワードリフト（Dコース）	5,701,662	SPREAM-SOL	6'50"69 ALL 1位
パワードリフト（Eコース）	5,672,963	OJO-さま−SPR・S HOT 会長	6'57"90 ALL 1位
爆突機銃艇	264,974	150km/h	36面クリア
スカイソルジャー（1P）	4,336,930	AIR-NEX-WINNER&PCN	ALL
クレイジーコップ	1,038,200	AIR-NEX-WINNER&PCN	5面

チャレハイ通信

★ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

●大型機，テーブル台，すべて値さげしました。ぜひ一度ご来店ください。

★ハイテクランドセガ五所川原（青森）

●バーディトライの外道パターンとは，5番アイアンとパターだけを使用するというものです（ただし10番ホールのみ1番ウッド使用）。けっこうむずかしくて，バーディトライに飽きてきた人でも新鮮に楽しめます。ぜひお試しください。

★秋田ＣＨ（秋田）

●マーブルマッドネス入荷しました。もちろん1プレイ50円ですよ！

●にんじんあたっくVol.15が発行されました。120円切手を同封して秋田ＣＨまで。増刊号の予約も受付中です。ご期待を！

★筑波学園ＣＨ（茨城）

●ＭＧＮ－ぬらりひょんず氏へ。メルヘンメイズはとても参考になりました。またいらしてください。　by ＡＳＳ-ＯＵＴ

★上福岡ＢＣ（埼玉）

●ワールドウォーズの基板を買った人，飽き

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	83,183	NAZO 2号	16面
コブラコマンド	320,500	TAM	3-2面
アサルトプラス（イージー）	1,241,250	NAZO 2号	ALL 残5機
中華大仙	740,600	JOJO	ALL
最後の忍道	398,300	NAZO 2号	4面
迷宮島	2,393,950	えて吉参上	ALL 3機設定
獣王記（1P）	573,900	NAZO 2号	ALL
上海（1P）	1,342	T.FU	9面
☆グラディウスII（新・4フォースフィールド）	10,066,800	BMC (D.S & Y.I)	15-8 エブリ15万
フェアリーランドストーリー	1,564,040	JOJO	70面

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーディトライ	−13	SSK	ホールアウト
ロストワールド（1P）	8,019,500	KC-YEN	ALL 旧Ver.
ロストワールド（2P）	12,158,300	AAC-ABU GMC-KOMⓉ	ALL まだいける
コブラコマンド	589,200	YS (No.20931)	ノーマル
アサルトプラス（イージー）	1,256,050	E-SWTⓒ キャラメルマーブル	ALL 残機×5
アサルトプラス（スーパー）	1,853,900	不快指数100%	ALL 残機×4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,665,300	HAN	6-3 7機設定
爆突機銃艇	212,543	KC-KOY	36面クリア ノーマル3機
爆突機銃艇	231,411	J.K	30面クリア ノーマル3機
ラビオレプス（ノーマル）	5,877,600	KC-MFP (No.20931)	ALL

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'07"21	JAG-IGA	5637485PT S.
パワードリフト（Eコース）	7'09"95	SUPER-SPECIAL -ドラ博士	5624403PT S.
ロストワールド（新バージョン）	7,209,300	俺は，実は天帝が苦手左人だ上！ ㊎	1Pノーマル ALL薬×1
ロストワールド（新バージョン）	10,301,300	薬なしの㊎とMRX Ⓡ左人だ上〜ん♡	2Pノーマル ALL薬なし
爆突機銃艇	191,744	パラデュークIIちゃ左いよっbySIG	R-36 ALL
中華大仙	715,300	パケじいⓇ（左人だ上バージョン）	ALL まだ甘い?!
パワードリフト（Bコース）	7'27"33	左人でボクが穴埋めのためのさらしもの	5556750PT S.
パワードリフト（Dコース）	7'24"11	に左ら左きゃ左ら左いの？ TAK'	5566942PT S.
シティボンバー（一周クリア時ロースコア）	25,385	左人でオレの時だけ… DNK	一万点は切れる！（無理）
飛翔鮫	10,000,000＋α	一億出して一生の記念にしたいMRXⓇ	4時間38分 元祖ボンバー

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ（5機・ノーマル）	828,810	アルコール衝迫形態 エクサずり井上景晶	ALL ノーミス
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	5,558,400	ASS-OUT withF.Lcap	7'26"69 ALL 1位
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	5,552,725	ASS-Y.M	7'27"78 ALL 1位
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	5,560,717	ASS-Emily♡ NEB	7'25"76 ALL 1位
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	5,609,544	ASS-OUT withF・Lcap	7'14"40 ALL 1位
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	5,632,705	ASS-Y.M	7'08"59 ALL 1位
ロストワールド（1P・ノーマル）	8,216,900	ASS-MSA	ALL
ロストワールド（2P・ノーマル）	11,841,600	ASS-MSA & FIN & YUI	ALL
スカイソルジャー	3,875,700	ASS-WIZARD WIN	ALL ノーマル設定
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,131,100	ASS-いなり-OUTwithFLcap	4周目8面 エブリ15万

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド	7,007,500	KSS	全，ノーマル
レイメイズ	1,350,330	I.G 改めた XA	全光の鏡使用 ノーマル
グラディウスII（新バージョン）	8,211,900	AZUKI-CRS-内藤明	11-8 ノーマル
爆突機銃艇	171,134	はてんは ㊥	28面 ノーマル
最後の忍道	625,400	MCH	ノーマル
魔魁伝説	839,300	NAO	7面，ノーマル
メルヘンメイズ	687,290	MILK	全，ノーマル
ゴールドメダリスト	83,845	T.G	全，ノーマル 10
コブラコマンド	467,350	KCN	4-3 ノーマル
グラディウス	243,200	長専用	4面 ノーマル

プレイシティシャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,571,900	HTL-NowWin!Ⓢ	3-4 4機設定
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,928,300	HTL-NowWin!Ⓢ	3-8 アバウトな装備
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,924,700	HTL-NowWin!Ⓢ	6-8 慢性睡眠不足
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,302,100	HTL-HowWin!Ⓢ	5-8 新製品も不足
ギャラクシーフォースII（デラックス）	3,809,570	MAX-AIR T.N	ノーマル設定 シールド弱
爆突機銃艇	197,073	AUA³	27面 3人設定
最後の忍道	1,102,700	TATSUYA. KAO	4面後半 5人設定
アサルトプラス（イージー）	1,245,550	TOS,MAC	ALL 残機×5
アサルトプラス（スーパー）	1,556,200	Ⓡ λ	ALL 残機×2
メルヘンメイズ	691,170	くそエロ河童がライバルⓋ	ALL 1タコミス

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,660,500	SRM-平野君	1コイン クリア
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,071,700	モンキーボンバーズ R.S しょうちゃん	5-8 エブリ15万
コブラコマンド	364,750	車太郎様	4-3
爆突機銃艇	163,575	モンキーボンバーズ 埼玉からSP♡Ⓛ!	28面2機 5万エブリ
アサルトプラス（スーパー）	1,180,000	英文解釈 ㊙解答術-G7	1コイン ALL
中華大仙	804,000	M.B-SUPER BABY2 サックル	1コイン ALL
カイの冒険	136,200	アイキャーありがとう。病上がりの秀人	17面
パワードリフト（Aコース）	5,550,631	まつ	7'29"14
リングの王者（1P）	1,032,000	UWM	ガントレット筐体
メルヘンメイズ	599,320	モンキーボンバーズ 埼玉だよSP♡Ⓛ!	1コイン ALL3機

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Eコース）	5,623,131	CHAT-COM	7'09"73 ルーシー使用
爆突機銃艇	251,342	CHAT-KIM	36面クリア 3機設定
最後の忍道	948,200	MIRAGE -MRI	クリア イージー
ロストワールド（1P）	7,716,600	B A	ALLクリア 旧Ver.
ギャラクシーフォースII	3,859,170	RIO	クリア A面より
アサルトプラス（スーパー）	1,365,050	CHAT-TOM	SAL
スカイソルジャー	2,942,580	MIRAGE -MAX	URS 2面
獣王記（1P）	579,300	MIRAGE -NANNO	クリア ノーマル
西遊降魔録（1P・悟空）	745,910	CGC-GACHADIN	クリア 3人 1コイン
リングの王者	1,000,000＋α	CHAT-麻織部譲	44回防衛 アップライト

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	229,943	チームのりピー音頭 ZED ひゃび♡	ALL 2機設定
最後の忍道	1,221,000	チームのりピー音頭 Z..ひゃび	6面
コブラコマンド	2,615,350	チームのりピー音頭 Z..ひゃび	4周目5-1
メルヘンメイズ	733,520	チームのりピー音頭 TAKAKOひゃび	ALL
ロストワールド（1P）	8,555,700	ATARI-KAD ㊜	ALL
ロストワールド（2P）	12,137,800	M.C.K and AI の方84点です	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,247,450	M.C.K 49分の急行にのって消える	ALL
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,667,000	KCM-WINのさとう	3-3
♨グラディウスII（新・3フォースフィールド）	5,059,400	青ノリを入れてからお湯を入れる-㊗	8-4
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,398,500	KCM-G.TⓉ	5-8

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P・ノーマル）	4,186,000	YKK	1コイン ALLクリア
クレイジーコップ（1P・3機設定・ノーマル）	1,090,800	木村雅彦	1コイン ALL 岩×2
スカイソルジャー（1P・3機設定）	3,989,950	木村雅彦	1コイン ALLクリア
最後の忍道（3機設定・ノーマル）	524,000	木村雅彦	1コイン 6面
究極タイガー（3機設定・ノーマル）	11,716,490	木村雅彦	5周目8面 弾が速いぜ!
1943改（1P・ノーマル）	3,532,910	木村雅彦	1コイン ALLクリア
ファイナルラップ（2P）	2'35"85	吉田　豊	タイム ノーマル
スカイソルジャー（1P・3機設定）	2,436,760	さおり	1コインソ連 ノーマル
ラストデュエル（1P・3機設定）	536,950	さおり	2周目5面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P）	272,910	さおり	1コイン5面 ノーマル

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	3,081,170	川名英行	クリア
コンチネンタルサーカス	6,919,530	HIP 五十嵐桂	
クレイジーコップ	3,424,100	GMC-MIA	クリア
ゴールドメダリスト（100m走）	8'99	ABE	
中華大仙	741,100	CHO チンカスローフィ	
魔魁伝説	94,950,601	HCM-MOLE	クリアボーナス93000001
メルヘンメイズ	558,720	LAMBDA-YOU・SUGA	
にゃんにゃんパニック	743,000	SPP	20面
超絶倫人ベラボーマン	435,800	秋華伸一	クリア
★グラディウスII（1フォースフィールド）	5,969,300	GMC-KOMⓉ	8-8

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	135,874	GDFK-BGM	21面 3機
最後の忍道	655,100	OPP	7面 1コイン
メルヘンメイズ	769,760	計算屋に勝つ!!! MGN ＞㊙＜	ノーミス
アフターバーナーII	16,259,410	牧岡氏おちょくり人	ヒット481 1コイン
アサルトプラス（スーパー）	1,132,100	TOS,MAC	1コイン ALL,残0
アサルトプラス（イージー）	1,245,150	TOS,MAC	1コイン ALL,残5
カイの冒険	430,000＋α	VERTEX-AIR	ワープなし 全面クリア
迷宮島	3,066,200	GDFK-BGM	1コイン ALL
スーパーハングオン（アフリカ）	2'51"81	明日を委託した我身を確保MGNKOZ	タイム優先
スーパーハングオン（アジア）	5'07"27	食物連鎖の厳戒たる秩序㊍MGNFBI	タイム優先

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,528,980	E.T	7'33"88 EX-1
パワードリフト（Bコース）	2,397,504	アナザー・テラリン	6'51"25
パワードリフト（Cコース）	3,981,701	XYZ	6'25"08
パワードリフト（Dコース）	4,022,916	フルクラム	6'15"14
パワードリフト（Eコース）	5,591,125	ちゃっぴーますだ	7'17"66 EX-1
最後の忍道	1,070,900	GMC-らんさあ㊥	7面
アサルト（旧バージョン）	671,650	ASS	イージー
シルクワーム	1,405,000	TeLeStarってキライ	ヘリ
シルクワーム	2,226,100	ヤッホー小池	ジープ
スターフォース	4,540,200	CAN	∞-34

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	156,615	ACT-EMPTY	26面 ランク イージー
最後の忍道	632,700	SPF-IZM	4面
コブラコマンド	499,350	ACT-CRYSTY	4-3
迷宮島	2,898,650	ACT-もりくん	ALL 残1 3人設定
アサルトプラス（スーパー）	2,332,850	HIROSA-管理人ⓒ	ALL 残6 やだよ!!
アサルトプラス（イージー）	1,256,000	E-SWAT'S 管理人ⓒ	ALL 残5 まあまあ
P-47（1P）	3,152,400	E-SWAT'S 管理人酸ⓒ	イージー 4機設定
メルヘンメイズ	684,940	やって うれしい とこぶしさん	ALL 1ミス
ファイナルラップ（3人プレイ）	2'26"71	ROJ	ビコウとは鼻の穴のこと

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,497,800	INFINITE-T.Y	ALL 1コイン
ロストワールド（2P）	12,199,200	ATARI-KAD INF.-T.Y	ALL 1コイン
★迷宮島	3,218,850	GMC-NIX Ⓣ	ALL 1C ノーマル3機
コブラコマンド	641,600	ATARI-KAD	15面 ノーマル
スカイソルジャー	1,247,380	珍彦達	ALL 1C ノーマル
獣王記	574,300	田辺！ ぜったい来いよ。佐野より。	ALL 1C ノーマル
中華大仙	838,000	HTL HOWWIN!Ⓢ	ALL 1コイン
爆突機銃艇	207,528	OJO-SUMMER-KAM&T.Y	30面 ノーマル
最後の忍道	577,900	佐　野	最後のボス
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,380,100	大分連合・山口さん (SFC 会長)	5-8

たら売ってください（他にもループレバーのゲーム，安く売ってください）。

★ＰＣ田町（東京）

●皆様も田町の雑記帳に参加してくださいね。　　（田町の燃える男徳より）

●田町のボードの絵はスバラシイ！他の店には負けませんよ！　　（ＬＡＲ）

★ビッグキャロットＴＯＣ（東京）

●シティボンバーの２周目以後のハイウェー面（ｎ−３面）で，普通とちがった謎のＢＧＭが流れる条件について知っている人がいたら教えてください。

★ＰＣ駒沢（東京）

●ところでジャレコＶＧＭがでたのはよいがあれではファミコン・サウンドだ。ＶＡＬＴＲＩＣ４面はもっと迫力あるＢＧＭだぞ〜！機動メカのテーマも入ってないし。

★ＰＣ経堂（東京）

●終日，沈思黙考していると夕刻，遠方でカラスの呼び合いが懐しくそして，寂しげに聞こえてくる。そんなとき，無意識に落涙することだってあるものだろう。真紅色の西空を久遠に輝いている10数億年前の昔の星の光と共に眺望していると，いつしか

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（旧バージョン）	873,450	TOS,MAC	1コイン 全11面クリア
★ギャラクシーフォースII（完全ノーマル）	4,526,350	FRS-N,O	1コイン 全6面クリア
獣王記（ハードランク）	588,100	HTL-獣王バイオX	1コイン 全面クリア
☆ホットロッド	4,380,919	HTL-獣王バイオX	1コイン 8周目
ロストワールド（1P）	8,665,000	ATARI-KAD	1コイン 全面クリア
ギャラクシーフォースII（イージー）	4,719,190	FRS-N,O	1コイン 全6面クリア
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,939,500	KUH	3-8 1コイン
最後の忍道	504,200	..,?!!ZY	1コイン
魔魁伝説	988,700	HTL-獣王バイオ	1コイン

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,438,700	FRS-NO	ALL 残ゼニー43万
ギャラクシーフォース（バージョンII）	4,112,700	FRS-NO	ALL
迷宮島	2,809,350	TA	ALL
アサルトプラス（スーパー）	816,400	FRS-NO	ALL 残=0
メルヘンメイズ	605,310	SUR-EXF㋪	ALL 残=0
獣王記（1P）	573,200	でーもん	1コイン ALL
超絶倫人ベラボーマン	351,000	K,I	ALL
最後の忍道	299,000	ワンコソバ EXIT	1コイン 3面のボス
ギャラクシーフォース	4,112,700	K,I	全面クリア
ロストワールド（1P）	7,438,700	FRS-NO	

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇（ノーマル・標準設定）	300,885	さるのおたふく風邪ー㋪	1コインALLクリア
メルヘンメイズ（3人設定・ノーマル）	724,580	HYPER-MOJO-GFO-VAX	1コインノーミスクリア
最後の忍道（3機設定・ノーマル）	428,600	ECM-ZENJI	6面
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,789,800	青年あしべくん（グロブダーかえして）	3周目8面5周目がみえん
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,221,600	青年あしべくん（解説すんなっつーの）	5周目8面（おたふく㊒
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,611,500	HYPER-Vやんの野望（MOJO）	10周目8面
アサルトプラス（イージー・5機設定）	1,225,100	E-SWAT S管理人	1コイン ALL クリア
☆P-47（ノーマル・標準設定）	10,000,000+α	ZERBERUS-K,M	10-4 残=8機
レイメイズ（5機設定・ノーマル）	2,001,610	でんきりマシーン淳	1コイン ALL鎮㊒
超絶倫人ベラボーマン（ノーマル設定）	528,600	おたふく極めてどおすんのさるー㋪	1コインALLかせぎ㊒!!

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,645,900	HST-SSC-MYR	全面クリア
グラディウスII（4フォースフィールド）	8,386,800	Gen	11周目8面
ギャラクシーフォースII（ALL イージー）	4,344,500	FRS-N,O	全面クリア
アサルトプラス（イージー）	1,253,300	ESWT-ATF-K© "管理人"	全面クリア
最後の忍道	894,500	GMC-RANSEUR	全面クリア
パワードリフト（Aコース）	5,635,991	IOA-Y,I	7'06"66 全面1位
パワードリフト（Bコース）	5,683,247	FUL	6'55"90 全面1位
パワードリフト（Cコース）	5,646,714	JAG-道草-AXI	7'04"71 全面1位
パワードリフト（Dコース）	5,671,707	CRAMP BOY	6'58"59 全面1位
パワードリフト（Eコース）	5,648,397	JAG-㊙ H,S	7'03"64 全面1位

ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道（3人設定・ノーマル）	1,968,900	RVS-POKEN	ALLクリア 残0
★クレイジーコップ（3人設定・ノーマル）	13,728,100	RVS-TRI	ALL S・ボーナス×4
スカイソルジャー（3機設定・ノーマル）	4,579,510	PC-ZIN	ALLクリア
中華大仙（3人設定・ノーマル）	877,600	NAO	ALLクリア
歌舞伎Z	ALLクリア	RVS-MAX ファランクスREM	1コイン ノーマル設定
魔魁伝説（3人設定・ノーマル）	残りゴールド=6,060	HST-SSC-PON	1コイン真のエンディング
西遊降魔録（3人設定・ノーマル）	813,210	DOUGO	ALLクリア 悟空,残0
1943改（1P・ノーマル設定）	4,784,810	KUMAMOTO	ALLクリア モビ×3
功里金団（ノーマル設定）	947,450	DOUGO	ALLクリア
サンダーブレード（スタンディング）	5,116,590	PC-MURA	ALL・3設 ノーマル

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P・旧バージョン）	8,299,000	ILG-M・M	ALL ノーマル
ロストワールド（2P・旧バージョン）	11,807,500	ILG-NEO & Y,N	ALL ノーマル
ゴールドメダリスト（1P）	78,799	JJ1QLXwithサンプラザ中野	ALL 全17 ノーマル
コブラコマンド	579,300	ILG-M・M	5-2のボス ノーマル
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	5,900,200	ILG-K・M	9-8
中華大仙	816,400	ILG-NEO mkII	ALL ノーマル
ハイパースポーツスペシャル（1P）	324,160	JJ1QLX（もう限界!!）	ALL ノーマル
迷宮島	3,033,300	URX-UHY 1/2 面相	ALL 3人設定
最後の忍道	289,000	SGX-GTV	
武田信玄	177,400	ABA	

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,609,527	谷口"大丈夫だあ俺に任せろおーい"蛙	7'14"16 モヒカン使用
パワードリフト（Bコース）	5,697,707	FUL	6'51"66 ルーシー使用
パワードリフト（Cコース）	5,613,532	FUL	7'14"45 エミリー使用
パワードリフト（Dコース）	5,706,450	CRAMP BOY	6'49"80 ルーシー使用
パワードリフト（Eコース）	5,675,373	SPREAM-SHOT	6'56"88 ルーシー使用
アサルトプラス（スーパー）	2,433,850	ロストワールド初プレイクリア	ALL 残機×7
メルヘンメイズ	713,350	RVS-R,V.	ノーミス ALL
爆突機銃艇	256,688	SHOGUN	ALL
最後の忍道	712,900	FALCON	6面
ロストワールド（1P・旧バージョン）	8,692,300	Mr.まさし君	ALL 残534,200

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コブラコマンド	421,350	LEE	4面
ロストワールド（1P）	7,212,600	LEE	ALL
最後の忍道	787,000	泉田	記載なし
スカイソルジャー	4,121,960	EXGANDER	ALL
クレージーコップ	547,400	EXGANDER	ALL
迷宮島	2,907,550	TA.	ALL
ゴールドメダリスト	90,561	SW	記載なし
中華大仙	825,400	EXGANDER	ALL
リングの王者	5,851,500	中嶋浩一	ALL
地獄めぐり	1,563,880	EXGANDER	ALL

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	189,879	VMT-ABU	26面 ノーマル設定
最後の忍道	814,500	VMT-DAN	ALL
中華大仙	737,300	義弘紅茶	ALL
迷宮島	3,083,150	YOU 吉くん	ALL 2人設定
功里金団	635,300	チロリン杉山	4面
獣王記（1P）	188,700	杉山三浪太	3面
地獄めぐり	1,957,940	ARC-SUP	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	全面クリア	YOU 吉くん 以下3名	
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,182,400	Mr.まさし君の弟子 Mr.MOAI君	3-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,643,000	義弘紅茶	3-8 エブリ15万

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,691,878	EGC-IOA㊎-IKE	6'53"73 エミリー
パワードリフト（Cコース）	5,638,452	JAG-道草-AXI	7'05"88 ジミー
パワードリフト（Dコース）	5,663,113	EGC-IOA㊎-IKE	7'00"09 エミリー
パワードリフト（Eコース）	5,657,702	JAG-ドラ博士 H,S	7'02"54 ジェロニモ
アサルトプラス（イージー）	1,256,350	E-SWAT'S 管理人©	ALL 残機×5
アサルトプラス（スーパー）	2,549,200	E-SWAT'S 管理人©	ALL 残機×7
最後の忍道	1,455,900	Mr.まさし君	ALL 残11ノーマル
ロストワールド（1P）	8,525,000	SSC-HST-VAP	ALL 旧バージョン
爆突機銃艇	224,690	CHAT-KIM	36面クリア 2機設定
★SDI（1P）	79,632,320	SSC-HST-VAP	ノーミスオール㋩ S34

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,571,400	梅さん	ALL
ロストワールド（2P）	10,063,000	㋯+ト杵君	ALL
地獄めぐり	669,770	㊙やぐるまけんのすけ ベンツ㊒	7丁目 イージー
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,194,500	ビリオビリツーおまけの耳検男	3-4 15万エブリ
爆突機銃艇	144,831	まちがえてお金入れちゃった。何これ?	30面+2面 3万エブリ
パワードリフト（Bコース）	5,351,784	爆笑とバケラッタ・ソゲーの栄冠はどち	今年度最高7らへ??
パワードリフト（Eコース）	5,574,631	SUR,E	7'21"92
上海（コイン先入れ部門）	コイン先入れ20個!!	Mike女史(ウルトラマンとお友達)	花小を支える女流ゲーマー
究極タイガー	3,451,560	GO くんだよ!	2-5 エリア360
スーパーリアル麻雀III	105,000	芹沢五郎くんと禁断の秘技子ちゃん♥♥	11連荘 コマンド使用

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,753,680	ECM-ZENJI	クリア
迷宮島	3,092,950	ECM-NENJI	クリア
中華大仙	833,400	ILG-MEOMKII	クリア
アサルトプラス（イージー）	1,246,400	TOS,MAC	クリア
スカイソルジャー	4,049,830	ECM-FISCHER	クリア
最後の忍道	591,000	VMT-DAN	クリア
爆突機銃艇	295,745	SYABO-GREGORY III	30面
コブラコマンド	277,450	ビッグマウンテン	
パワードリフト（Bコース）	5,576,018	ブータン	7'22"14
パワードリフト（Eコース）	5,602,942	どっかのうまづる	7'15"11

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'12"36	SUR,E & TECCHI	4シート設定 4人プレイ
ファイナルラップ（デラックス）	2'15"43	CYBER & SUR,E	4シート設定 3人プレイ
ファイナルラップ（デラックス）	2'16"16	SUR,E & CYBER	4シート設定 2人プレイ
パワードリフト（Aコース）	5,649,679	AI ちょっと弱い	7'04"21
パワードリフト（Bコース）	5,622,195	ZED	7'10"34
パワードリフト（Cコース）	5,602,650	RUN 鳥不会	7'16"11
パワードリフト（Dコース）	5,694,097	LIBRINIAN	6'52"88
ロストワールド（1P）	8,560,100	SSC-HST-VAP	ALL 1コイン
ロストワールド（2P）	11,896,600	O'GS & SUR,E	ALL 1コイン
アサルトプラス（イージー）	1,251,350	TMS-TGS	ALL 残機×5

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★最後の忍道	2,145,000	Mr.まさし君（スパルタン曼男）	ALL 残0 α切前に強い
爆突機銃艇	315,559	Mr.点将軍または FREEZIN'	36面リセット ふざけんな!
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	6,732,300	点効率中毒患者Mr.HYPシャワー君	10-8 エブリ15万
メルヘンメイズ	669,480	ここまでここまでよめるへんやんまくん	ALL1ミス 7650×2
アサルトプラス（イージー）	1,247,800	TOS,MAC わざわざ来てくれて	ALL 残×5
アサルトプラス（スーパー）	1,778,650	TOS,MAC どうもありがとう。	ALL 残×3
アウトラン（デュアルウェイ）	4'43"65	T.A 改め EARLY-3	45秒残80秒設 ↗↘↘↘
ローリングサンダー（ニューバージョン）	457,220	悪党2号はきているなめんじゃねえよ	ALL 残3 生ているです
ドラゴンニンジャ	209,100	タケ!てめえだけは絶対ゆるさねえっっ	ALLハマリ しくしく‥
お嬢さん	56,000	TOS,MAC =Mr.しおしお君	1コイン原宿 打倒大阪商人

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	188,977	METAL HORK	V.P.800 残T.120
超絶倫人ベラボーマン	366,100	曲者之拾伍番 岩崎さんちょう!	
アサルトプラス（スーパー）	1,901,150	Fred Johnson (Doctor)	ALL
パワードリフト（Aコース）	5,567,066	Hiro:-TOY（菅原広隆）	7:25:35
ロストワールド（1P）	8,545,500	SSC-HST-VAP	残422000 一万のがし
★ロストワールド（2P）	12,274,400	ILG-NEO・MKII ILG-ZZZIII	残50万ゼニー
中華大仙	866,000	ILG-NEO MKII	ALL血の出るかせぎ発狂
地獄めぐり	3,740,170	SSC-HST-VAP	ALL 残2
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,441,300	悲しき受験生 KCN	10周4面 発狂寸前

昔日の回想が久しく脳裏を横切っていく。そんな時が私は好きだ。でもそんなとき，経堂キャロットへ足を運ばせるというのも悪くはない。　爆突詩人 KOZUKE
★GB高田馬場(東京)

●パワードリフト（100円!）に欄を取られ過ぎたので。上海 1,354 PSI 10面タイマーイージー，ファイナルラップ 2'21"31 SUR. E&CYBER 2人プレイ，獣王記 579,300 KCO，T. A改めEARLY-3 共に1P 全面，グラディウスII(新)①フォースフィールド GMC-KOM㋪ 5,001,600 7-8，ザ・クエスト・オブ・カイ 366,100 CDT-FALCONワープなしのF38
★PC西荻(東京)

●日曜，祝日(とくに第1，第3日曜日)のAM10：00ファイナルラップが好きな人，みんな集まりましょう。何かいいことがあるかも!?中央線西荻窪駅下車北口交番裏すぐ。
★プレジャーキャッスル(東京)

●"サイバリオン"と"トップランディング"はとにかく買いだ!CI導入後のタイトーは，はっきりいって熱い!

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コブラコマンド	2,077,180	URX-世界史がサバイバル-緑の少年	3周目5-2 タコミスか!
★スカイソルジャー（1P）	5,657,400	URX-TNTがサバイバル-緑の少年	ALL あと15万出る
★メルヘンメイズ	778,940	AFC（実はアリスFC)-T	ALL 残アリス×2
クレイジーコップ（1P）	13,290,100	URX-SUM (2号店へ去った)	ALL 残スミス×6
爆突機銃艇（暴走するマンゴーン）	401,852	URX-D.ELF 10分間のサバイバル	ALL 永パ多少あり
中華大仙	895,300	URX-黄色の青年 (偽名だそうです)	ALL 3設残00
迷宮島（3人設定）	3,159,650	URX-UHYエキサイティング ♪1 面相	ALL 残JAQ×0
最後の忍道	902,600	VMT-DAN	ALL 残犬行方不明
ロストワールド（旧・1P）	8,434,300	SSC-HST-VAP	ALL
ロストワールド（旧・2P）	12,066,500	New,ARC-K DRU&RUS	ALLサークル名に注目!

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,734,200	SHS-Y.N	3-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,668,600	SHS-Y.N	6-8
モンスターランド	残りゴールド 7,161	SHS-PFN	11面 ライトアーマ
ラストデュエル	308,650	T.MURAKAMI	1コイン 1-1
★獣王記	583,500	SHS-Y.S	ALL1コイン ノーマル
☆P-47（1P）	10,000,000+α	SHS-PFN	10-7 残 10機
メルヘンメイズ	651,660	SHS-A.S	ALL
ジェミニウイング（3機設定）	2,119,250	SHS-Y.N	ノーミス GB 14
グラディウス	8,014,700	SHS-Y.S	18-6 時間切れ
迷宮島	2,801,550	SHS-A.S	ALL

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	209,536	MBX-Sir	29面
メルヘンメイズ	725,210	恵一 and 恵美	ALL ノーミス
スカイソルジャー	4,024,850	H.I.M.㋶	ALL ノーミス
アサルトプラス（スーパー）	2,236,000	AIQ㋶	ノーマル3機 ALL 残7
最後の忍道	578,200	MBX-GIL	7面 かせぎなし
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,339,400	PST-PIP	4-8 エブリ15万
パワードリフト（Bコース）	5,583,091	AIQ㋶	7'20"80
パワードリフト（Cコース）	5,510,362	LOVELY KATOH	7'38"92
パワードリフト（Dコース）	5,598,014	BALTAN	7'16"55
パワードリフト（Eコース）	5,604,857	AIQ㋶	7'15"71

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,711,900	NASKA-AGK	バウンド ブースター2
スカイソルジャー（1P）	3,662,750	WAKA	ALL
メルヘンメイズ	694,350	NASKA-AGK	ALL タコミス1回
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,662,600	小笠原	4-8
コブラコマンド	480,500	NASKA-AGK	4-3
パワードリフト（Bコース）	5,609,774	SAY みつの弟子	7'12"72
パワードリフト（Cコース）	7'10"68	他の店で出したため スコア不明	非公認記録
最後の忍道	1コイン 7面	7面までいく人 二人	1コインクリアは近い!?
爆突機銃艇	スコア不明	さかいくん	27面
ラビオレプス（1P・エキスパート）	13,195,200	JOB・あつし 5ケ月ぶりの更新	ノーミス・リボン+α

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	144,235	ムシ君	1コイン 24面
最後の忍道	536,300	DAZUNI TOY・BOY	5面
ロストワールド（1P）	7,384,000	ノグチ	1コイン ALL
ロストワールド（2P）	9,994,200	ムシ君 猿吉・D	1コイン ALL
獣王記	576,300	CP ILM ㋯	1コイン ALL
中華大仙	747,500	ロン・ヤス	ALL
迷宮島	2,553,400	ANIKI YELLOW君	ALL
超絶倫人ベラボーマン	387,600	MAK	ALL
地獄めぐり	1,356,360	ANIKI YELLOW 君	BOSS
究極タイガー	10,000,000+α	DAZUNI 本田	5周目 1面

パソコンシティ2000　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道	284,800	BLACK	1コイン 3面
ストリートファイター（テーブル）	303,700	T・RYO	1コイン 7面
メルヘンメイズ	338,420	ナンノこれしきタダチ君好き!!	1コイン 7面
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,609,500	E・R	1コイン 3周目4面
アサルト	836,850	麻雀学園の女と・・・×▲○	1コイン ALL
ミスターヘリの大冒険	395,310	BLACK	1コイン ALL
西遊降魔録（1P）	785,600	ナンノこれしきタダチ君好き!!	1コイン ALL
R・タイプ	841,000	ボーンボールは悲しいよ!!	1コイン 2周目5面
レインボーアイランド（エキストラ）	9,863,960	サギ横林	1コイン 24面
熱血高校ドッジボール部	362,100	抱きしめたいの麻子が欲しいよ〜ん!!	1コイン 2周目6面

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,730,100	E.M.愛	ALL
最後の忍道	640,900	MYU	6面
スカイソルジャー（1P）	2,916,930	FGK-CALM	14面
メルヘンメイズ	757,620	FGK-CALM	イージー 1ミス ALL
チェイスHQ	1,087,740	EFTA	ALL 1コイン
リングの王者（1P）	5,893,400	FGKおたっきい㊙	残586 ALL
地獄めぐり（イージー）	1,694,540	阿部君	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,311,220	ハコ点のランマ	4-8
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	359,500	ヤマダ	32面
魔魅伝説	1,500,800	FGK-BY,ゴッセージ	8面

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,372,600	ぼちゃ	2-5
上海	712	わたなべよう	5面
レイメイズ	1,542,800	ZAP	1コイン ALL
地獄めぐり	1,224,330	JNY-NUT	BOS (7面)
迷宮島	2,934,600	これで 試してやろう!!	ALL
リングの王者	1,329,500	こせるもんならこしてみろ。	130試合防衛
アサルトプラス（イージー）	1,241,100	てらちん	ALL
最後の忍道（イージー）	841,200	ぼちゃ	1コイン 7面
カイの冒険	235,100	ケンちゃ	28面 ワープなし
爆突機銃艇	214,630	てらちん	29面

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルトプラス（イージー）	1,225,700	成り	ALL ランクA
メルヘンメイズ	657,780	べったんしゅりけんヒミコ	ALL ランクB
獣王記	462,900	ハンドレーザー	クリアせず ノーマル
ドラゴンニンジャ	312,500	たたかう IDA!	ALL 8ゲージ
超絶倫人ベラボーマン	388,100	青酸カリ1号	ALL
航空騎兵物語	402,900	S.Y	
アフターバーナーII	65,890,860	N.F	
チェルノブ	315,350	たたかう IDA!	ALL
R・タイプ	1,157,100	H.M	

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,596,149	D・K	7'17"11
パワードリフト（Bコース）	5,618,000	D・K	7'10"40
パワードリフト（Cコース）	5,599,657	D・K	7'16"35
パワードリフト（Dコース）	5,603,081	D・K	7'15"23
パワードリフト（Eコース）	5,633,112	D・K	7'07"95
ギャラクシーフォースII	3,767,810	ずんたた おなぴい	ALL
ロストワールド（1P）	8,340,800	ずんたた ぱあっち	ALL
ロストワールド（2P）	11,643,400	ずんたた ぱあっち ずんたた ちゃら	ALL
爆突機銃艇	191,683	R-カモネ	30面
スカイソルジャー	3,842,400	SOF-FIN	ALL ノーミス

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII（セレクト1面）	3,939,480	P.ST HIROちゃん	ALLノーマルシールド3
ギャラクシーフォースII（セレクト2面）	3,668,090	P.ST HIROちゃん	ALLノーマルシールド3
ギャラクシーフォースII（セレクト4面）	3,147,870	P.ST 地下鉄童子 YAWARA!	ALLノーマルシールド3
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,346,000	P.ST ししょうにおいつけ PAL!	15万エブリ 4-8F
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,669,100	PIP	15万エブリ 4-1
コンチネンタルサーカス	4,514,480	1/2 TMTWS㋶	日本GP10位 ノーマル
にゃんにゃんパニック（1P）	1,614,000	PIP	ALL3機 ノーマル
爆突機銃艇	, 122,112	PIP	20面 ノーマル3機
1943改（2P）	6,468,020	KMK㋶ZTYS㋶	大和100% モビ3
グラディウス	3,310,500	オペラ男	8-3

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	108,664	ゴキちゃんは今日も元気!	18面
メルヘンメイズ	617,430	ゴキちゃんは今日も元気!	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	479,300	VMT-KRS	ALL
ファイナルラップ（1P）	2'33"41	TAKE!!	
ファイナルラップ（2P）	2'31"68	TAKE!!	
中華大仙	696,500	かせぎなし! MAX!!	ALL
最後の忍道	316,300	3面がどうしてもこせない MAX!!	3面
迷宮島	2,626,550	H.SAKAKI	ALL 2機設定
地獄めぐり	1,757,390	特大氷室まんじゅう	ALL
上海	800	TAKE!!	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道	517,100	魔神衆・獣神ガウガウ・くまさん梶川	5面 イージー2人
メルヘンメイズ	411,390	魔神衆・大魔神 FRY・トミオ	9面
パッシングショット	レベル3:4-1	魔神衆・阪神	2試合目（女子）
P-47	4,252,400	魔神衆・七福神 台風ノ海	32面
超絶倫人ベラボーマン	406,800	魔神衆・NO.1 白山人（大魔神）	ALL
西遊降魔録	772,040	魔神衆・闘将 鉄神"J"	ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,196	ひばり"富永みーな"豊	ALL
上海	862	吉井	（体力）
獣王記	576,700	魔神衆・鉄神"J"	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,005,000	NARC-U02-SPYBOY	ALL 旧VER
ロストワールド（2P）	11,575,900	INT&NARC-U06-DED	ALL 旧VER
爆突機銃艇	210,033	田村部長お元気? from 大田区	36面残6 画面ストップ
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	2,698,600	NARC-U03 AKINA	5-4
コブラコマンド	588,800	NARC-U02-SPYBOY	5-2
アサルトプラス（イージー）	1,053,350	NARC-U06-RAY	ALL 残機×4
地獄めぐり	1,813,310	NARC-U02-SPYBOY	ALL 2ミス
武田信玄	157,400	NARC-U02-SPYBOY	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"41	NARC-U01-CRYPT AI	ビギナー 敵車イージー
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'47"61	認めてもらえた!! CRYPT AI	ジュニア 敵車イージー

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,600,876	SRT-[F]	7'16"19 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	5,648,897	SRT-[F]	7'3"95 以下同
パワードリフト（Cコース）	5,615,216	FUN	7'12"09
パワードリフト（Dコース）	5,671,067	SRT-[F]	6'58"09
パワードリフト（Eコース）	5,623,090	SRT-[F]	7'10"66
爆突機銃艇（2機設定）	266,494	SPREAM-FKS	全36面クリア ↘↘↗↘
メルヘンメイズ（3人設定・ノーマル）	712,570	SPREAM-FKS	ALL ノーミス
アサルトプラス（スーパー）	2,279,700	SPREAM-FKS	ALL 3ミス 残7
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,790,000	SPREAM-FKS	5-8 15万エブリ
★スーパーハングオン（エキスパート）	8'46"44（接触6回）	FUN	シットダウン 敵車イージー

★花小金井（東京）

●杉浦さんとタカヲ団様へ。先日来ていただいたのに、私不在のため大変失礼しました。ゴメンナサイ。また店のほうへ連絡してくださいね。（店長）

★東久留米CH（東京）

●アフターバーナーII・50円・6機になりました。スペハリ（シットダウンだけど）も50円・5機！ぜひ遊びに来てください!!

★ゲームセンターUFO（神奈川）

●人手が足りない！ハイスコアボードのイラストを描いてくださるかた，当店までご連絡ください。（絵師ART）

●パッシングショット対戦者募集中！もち，レベル4で。（T'）

★PC長岡（新潟）

●最近はNEWゲームにハズレが多いので，OLDゲームの復活に力が入っています。ゲーマーの希望により，沙羅曼蛇，グラディウス，バックランドが復活。グロブダー，1コインクリアは当店ではまだとーぶんかかりそう。ただ今88面。うまい人のパターンが見たいと言っております。

★ゲームインカナガワ（石川）

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,602,443	ELPEY-REX（更科組）	7'15"23
パワードリフト（Dコース）	5,594,153	PHOENIX	7'17"30
パワードリフト（Eコース）	5,623,055	FSCM-NAN	7'10"04
メルヘンメイズ	707,980	FSCM-NAN	ALL ノーミス
爆突機銃艇	376,797	FSCM-NAN	残1 36面
アームドF	7,508,000	DON	ALL ハード
ロストワールド（1P）	8,026,800	PKD-GKL	ALL
ロストワールド（2P）	12,206,600	ELPEY-REX & MIV	ALL
中華大仙	741,300	ELPEY-REX	ALL
迷宮島	3,055,700	UUU㋟	ALL 10万×2

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パワードリフト（Aコース）	5,661,744	超人ばあ～	7'00"85 ノーマル
★パワードリフト（Bコース）	5,706,128	GMC-P㋟	6'48"90 同上
★パワードリフト（Cコース）	5,669,764	HCM-てった	6'57"78 同上
パワードリフト（Dコース）	5,687,286	ROUTE 2	6'54"11 同上
★パワードリフト（Eコース）	5,676,870	TM（EXR） あと2秒ちぢめたい	6'56"61 同上
★スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"48	YOO	ビギナー
爆突機銃艇	242,196	ペットン	ALL 30+6
迷宮島（3機設定）	3,189,550	UUU㋟	ALL 10万×3
ロストワールド（1P・旧ver.）	8,620,800	名人（ZKS）㋟	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,718,800	NOB.TAT.	ALL 残機×8

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	3,150,150	FPG-㊮JIN	ALL 残1 3機設定
アサルトプラス（スーパー）	2,512,750	EAST-RVV㊮	1コイン ALL 残機7
獣王記（1P）	577,700	NTT（OTT）	ノーミス ALL
☆歌舞伎Z	全5面クリア	ARES EAST-RVV㊮	1コイン2名
最後の忍道	847,400	FPG-MTSⓒ	7面
スカイソルジャー（1P）	4,153,090	マシュニアシンベ	1コイン ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,621,400	長瀬の使者	3-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,775,000	EAST-MAX㊮	3-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,262,300	長瀬の使者	4-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,832,500	長瀬の使者	5-4

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'24"98	河田つかささん かわいい！	
ロストワールド（1P）	9,999,999	DREAM-FAP-明ちゃん	1コイン 3面
最後の忍道	578,900	KNY-美代	1コイン
メルヘンメイズ	702,730	WAD-ALFIN-舞那	1コインALL 1ミス
パワードリフト（Cコース）	5,622,865	RCZ	7'10"04
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	379,700	小塩力	
コンチネンタルサーカス（ノーマル）	4,512,650	加山彰久	ALL 1コイン 1位
中華大仙	862,800	RCZ	ALL 1コイン 残0
コブラコマンド	338,300	RCZ	3-2 1コイン
爆突機銃艇	179,036	NJP-A'VGS-沙羅	1コイン 30面

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	76,461	XYZ	
ロストワールド（2P）	11,288,800	RNM & MYN	ALL ノーマル
コブラコマンド	305,450	MYN	3-2面 ノーマル
功里金団	876,000	K,N	1コイン ALL
アサルトプラス（イージー）	1,250,850	WTM ㋣	ALL ノーマル
最後の忍道	1,007,400	KOYU and URIKURU	ノーマル
ジェミニウイング（1P）	1,449,690	MINS	ALL ノーマル
スーパー魂斗羅	10,634,600	香澄	ノーマル
熱血硬派くにお君	610,300	やってよな	ノーマル
スターフォース	4,300,300	MINS	30面 ノーマル

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,738,260	SKF-KIL㋛	ALL 残6
スカイソルジャー	4,457,290	渡部晶一	ALL
ギャラクシーフォースII	1,704,430	SKF-KIL㋛	5面 入荷2日目
クレージーコップ	1,730,900	渡部晶一	ALL
パッシングショット	ランク3 カウント6-2	SKF-KIL㋛	
ゴールドメダリスト	81,992	EIJI	ALL金
最後の忍道（面数優先）	513,600	渡部晶一	6面
最後の忍道（スコア優先）	907,000	渡部晶一	3面ボス
サイクロン（ピンボール）	5,700,440	はぐれゾンビー-ZOE	ジャックホット400万点
飛翔鮫（いまさらシリーズ）	10,000,000+α	ALC-佑幼	18-4で達成 残19

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,606,956	KFK	7'14"78 クリア
パワードリフト（Bコース）	5,636,759	E,NOV Brand	7'07"33 クリア
パワードリフト（Cコース）	5,597,327	MNO.	7'16"64 クリア
パワードリフト（Dコース）	5,582,235	江戸屋猫八	7'20"52 クリア
パワードリフト（Eコース）	5,659,781	VRC-ZIE	7'01"04 クリア
最後の忍道	1,544,000	VRC-MSS	クリア
爆突機銃艇	207,287	VRC-TAK	36面 イージー3機
ロストワールド（1P）	7,944,500	VRC-TAK	クリア
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,506,500	・F・	5-8
コブラコマンド	514,950	MYU	4-3

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド	6,455,100	PON	1コイン クリア 1プレイ
メルヘンメイズ	648,080	K,S	1コイン クリア 1ミス
最後の忍道	620,900	K,S	6面
地獄めぐり	710,010	AMI	7丁目
超絶倫人ベラボーマン	367,200	MENMA	33面
グラディウスII（4フォースフィールド）	986,400	遊び人	
アサルトプラス	1,030,000	君もガンガリバー LMC-GII	E-ALL ノーミス
リングの王者	604,800	DANさん みそ屋	もうおわらない！
ワールドスタジアム	Br-Bu 15-0	LMC-01 神様	2回コールド

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	3,169,910	ひなさん	スタートの全面クリア
メルヘンメイズ	686,710	Sgt. Pepper	ノーミス クリア
アサルト（スーパー）	1,340,550	NNN-STR㋵	1コイン ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,037,500	山路真吾（NIG）	4-4ボス
リングの王者	1,459,800	天道あかねfrom J.L 草津	ALL
獣王記	530,900	SGP-YYY	ALLクリア
最後の忍道	850,100Sgt. Pepper	1コイン7面	
地獄めぐり	1,511,660	Sgt. Pepper	1コイン ALL
1943改（1P）	4,662,190	Extrme-S,S	ALLクリア モビ×3
1943改（2P）	6,031,650	NNN-STR㋵&天道あかね	2人共クリア トータル

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	4,052,970	ETM-VAL	5面クリア時 EG1964
超絶倫人ベラボーマン	380,100	ERG	イージー PW 6
アサルト（旧バージョン）	762,100	SOS	5機設定
スーパー魂斗羅	10,754,180	KANAMI Super 魂斗羅	2周目最初 5機設定
獣王記	570,100	たんなる T・S	ALLクリア 4機設定
飛翔鮫	1,387,930	ETM-VAL	5機設定
エースアタッカー	セミファイナル 15-3	アレッサンドロ ナニーニ	9000 Poin
西遊降魔録	784,730	MYU	ALLクリア 4機設定
グラディウスII（2フォースフィールド）	560,100	2-1 Ⓕ 98式 AV	4機設定
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,245,200	2-8 Ⓕ ETM-VAL	4機設定

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイソルジャー（1P）	4,220,710	TAKAHISA・鶴崎	ALL 1コイン
メルヘンメイズ	691,510	MASAHIRO・倉持	ALL ノーミス
魔魁伝説	915,300	MASAAKI・久保田	6面
最後の忍道	635,000	MASAHIRO・倉持	4面
爆突機銃艇	47,621	TAKUYA・生川	13面
リベンジオブDOH	1,115,390	TOMIO・中嶋	ALL 面数優先
アサルト（ニューバージョン）	741,200	TATSUYA・伊藤	ALL ノーミス9機
迷宮島	2,831,250	TAKAO・高橋	ALL
ファンタジーゾーンII	6,270,900	YASUTAKA・大野	ALL
獣王記	149,900	MASAHIRO・倉持	3面

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,520,300	TURKEY	4-8
ワンダーモモ	403,500	PAJ 堀井	1コイン ALL
爆突機銃艇	232,788	てん	36面
迷宮島	2,655,950	新姜一番目の Hi-c みっちい！	1コイン ALL
ロストワールド（1P）	7,427,000	BBO	1コイン ALL
ロストワールド（2P）	11,286,700	BOM と TUK	ALL
最後の忍道	610,500	DAN	7面
獣王記	566,800	TEN	ノーダメージ ALL
アサルトプラス（スーパー）	627,350	Sasaki	5ミス ALL
ギャラクシーフォースII	4,149,650	TURKEY	ALL

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	68,360	LARS	13面
コブラコマンド	345,550	豊橋から来てしまった MYU	ふはははははは 3-3
ロストワールド（2P）	11,429,200	LEO & BCR	クリア まだまだのびるぜ
カイの冒険	全60面クリア	とくめいきぼうくん	ノーワー 1コイン
メルヘンメイズ	663,820	トリプルてった	7650×7 2ミス
アサルトプラス（イージー）	1,253,500	HCM-てった	EAL
アサルトプラス（スーパー）	2,516,950	NOB.TAT. SAL.	残8 310万以上いく？
迷宮島（3機設定）	2,607,550	HCM-MOLE	ALL 残0 10万×21UP
ギャラクシーフォースII（オールイージー）	3,512,110		
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,894,900	J・MAC㋟	3-8 8面

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,690,779	FPG-SHO	6'53"47 ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	5,668,179	HCM-てった	6'58"54 同上
パワードリフト（Eコース）	5,669,745	SPC-羅夢538	6'59"52 同上
ロストワールド（1P）	8,344,800	名人（ZKS）㋟	クリア
ロストワールド（2P）	12,238,700	SPC-BOZ SPC-KENII	クリア
メルヘンメイズ	709,850	HCM-てった	クリア ノーミス
★超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	1,022,000	SPC-BOZ 15面はばくだん天国	クリア
★中華大仙	906,500	INA,MU	クリア 残0 3機 ノーマル
最後の忍道（イージー）	2,055,700	FPG-MTSⓒ	クリア かせぎ2ミス
★迷宮島（2機設定・ノーマル）	3,178,700	UUU㋟	クリア

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ（ノーミス）	722,940	ゆうちゃん♥	ランクA ALL
P-47（1P）	686,000	大西結花が大好きな郵便屋さん	
リングの王者（1P）	5,853,700	大西結花が大好きな郵便屋さん	80P ALL
上海	1,088牌	しゅうちゃん	8面
A-JAX	1,267,000	by YOIRAN こと 吉田純久	1コイン ALLクリア
飛翔鮫	10,000,000+α	SRI-直46	エリア999
ファイティングゴルフ	13アンダー	HIR	18ホール

●HOTRODがEASYになりました。
★ゲームセンター大野プレイランド(福井)
●獣王記（ノーマル）の限界点は583,600です（たぶん）。金沢のEXPO氏，200点ありがとう。　by SHS-Y. S
★善光寺CH(山梨)
●当店の記録ホルダーのDAZUNI本田さんは大学生でレスリングの選手です。その本田さんの実の兄はナント，ソウルオリンピックに出場したレスリング・フリー級全日本チャンピオンですぞ～。8月のある日，そのチャンピオンが当店に現れ，ゲーマー達の熱い視線を受け，サインをしてもらった人もいた。夏休みのある1日でした。
★ゲームプラザニュー日の出(長野)
●新しくサークルができました。17人という小さいサークルですがよろしくお願いします！会長は僕です。CRYPT AIことRVI-KT。
★PC両替町(静岡)
●最近のナムコはなぜアタリ製品を入れてくれないのでしょうか？入るのはいつも一部のキャロットだけ。他のキャロットにも入れてほしい。

ダイエーレジャーランド藤森店　京都

京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンニンジャ（1P）	332,000	F・Sのバッチャン	ALLクリア
功里金団	856,950	壱岐のはなたれぼうず	1コインクリア
獣王記	512,000	名前残しのお兄さん	ALLクリア
メルヘンメイズ	686,410	豊田だ。	ALLクリア
中華大仙	743,000	いねむりの王者おおたによしひろ君	1コインクリア
ロストワールド（1P）	7,039,400	「低い!!」(DAA談)	ALLクリア
1943改（1P）	4,803,900	奥村	ALLクリア
スカイソルジャー	3,804,670	ぼおお〜〜んべぱやんぬかすな!べろっ	ALLクリア
レインボーアイランド	48,703,720	かっちゃんビッビッビービー	ALLクリア
地獄めぐり	1,704,770	西山	ALLクリア

ハイテクセガ神戸店　兵庫

兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII（デラックス）	3,513,970	YUMENO2418	ALL 1〜6面
パワードリフト（Aコース）	5,561,437	Extreme-IAM	7'26"50 エキ1位
パワードリフト（Bコース）	5,583,156	YKHK-Z	7'20"00 エキ1位
最後の忍道	330,200	Extreme-A.I	3面ボス
メルヘンメイズ	703,000	×××-ALL	ALL ノーミス
獣王記	448,200	WON	5面
西遊降魔録	264,470	POO-KAWANO	5面ボス悟空
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'57"02	RZ！	アジアイージー
アウトラン	4'42"15	Extreme-S.S	Aコース
R・タイプ	1,551,900	Extreme-KAA	全2周クリア

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン	2'46"09	NJP-㋩ Akindo!!	アフリカもうやめた
パワードリフト（Aコース）	5,641,861	NJP-㋩ Akindo!!	7'06"16
パワードリフト（Cコース）	5,602,783	EMILY	7'15"97
パワードリフト（Dコース）	5,615,173	TarZan!!	7'12"55
パワードリフト（Eコース）	5,657,148	NJP-㋩ NIS!!	7'01"50
ロストワールド（1P）	7,957,700	NJP-㋩ NIS!!	クリア
☆歌舞伎Z	ALLクリア	NJP-㋩ 原田	1コイン
クレイジーコップ（1P）	3,261,000	NJP-㋩ AKINDO!!	クリア
爆突機銃艇	263,732	NJP-㋩ NIS!!	クリア
功里金団	663,700	レッツゴー金ちゃん!!	クリア

ゲームプラザとよなか　大阪

大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道（3機設定）	690,600	SAMT-T.N	ALL ノーマル
スカイソルジャー（1P）	5,218,840	FREEDOM-HURRICANE	ALL ノーマル
地獄めぐり（3人設定）	1,741,960	HMC-TAF	ALL残6人 ノーマル
1943改（1P）	5,147,640	FREEDOM-HURRICANE	ALL モビ4 ノーマル
中華大仙（3機設定）	891,900	FREEDOM-HURRICANE	ALL ノーマル
★ダッシュ野郎	277,120	HMC-TAF	ALLⓃ15 ノーマル
アサルト（旧バージョン）	1,002,100	STAFF-AEG	ALL 3機設定 残×0
リングの王者（アップライト）	1,000,000＋α	FRD-can GP,T-OKAP	2名様達成
☆歌舞伎Z	全面クリア	AKD-サイバー	ノーマル
ダライアス（エキストラ）	10,717,620	GP,T-NTT	何やってんのおー

ダイエーレジャーランド八木店　奈良

奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
獣王記（1P）	569,800	NACS-D.M（橿原）	10万×5 ALL
獣王記（2P）	940,700	NACS-DM&ELF（橿原）	10万×5 後者全面せず
中華大仙	728,700	LOR-SAKAI（橿原）	ALL
メルヘンメイズ	632,690	NOG（橿原）	ALL 残1
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	799,200	Y.AOII（高田）	2-4 火山何こ目かな?
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	988,600	TA.（三宅）	2-8 百万点があーっ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,643,500	ジャジャまるふじい（西大和）	3-8
1943改（1P）	4,827,400	NOP-1（高田）	モビ不明 楽勝〜っ
アウトラン（海Ver）	4'47"81	NACS-アイレム同好会の仁（橿原）	Dコース アイレム万才
ファイナルラップ（2P，6周設定）	3'44"34	LOR-SAKAI &FIRE（橿原）	

プレイシティキャロット福山店　広島

広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,472,600	YAN	ALL 1万取ってない
ロストワールド（2P）	11,498,900	TLHK-FGS Tri-SAK	ALL
ギャラクシーフォースII	3,755,950	わきや?	ALL
スカイソルジャー（1P）	3,797,530	FM 改め TRISAK	ALL
爆突機銃艇	174,393	YAN	ALL
メルヘンメイズ	677,140	RAVI-MAS	ALL 残り1人
アサルトプラス（イージー）	1,241,350	FM 改め TRISAK	ALL
最後の忍道	441,400	SSC-Kinchan	4面
スーパー魂斗羅	10,740,460	RBY	2-1
ラスタンサーガ	796,900	TLHK-FGS	ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	258,084	HART (n't)²-AMEC-て!	ALL 36面クリア
メルヘンメイズ	712,350	AMEC-(須藤,S)-YPhN.	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,486,050	AMEC-STO	ALL
ロストワールド（1P）	7,562,100	EXAM-M.M.	ALLイージー新VER
最後の忍道	1,056,700	SAMT-T.N. & T.K.	ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	3,053,400	EXAM-M.M	5-8 エブリ15万
☆P-47（1P）	10,000,000	GEK（京都より）	9-8
XYBOTS	480,600	得尊,み♡	16面
スーパーハングオン（シニア）	6'53"22	URC ㋢	クリア
スーパーハングオン（エキスパート）	8'56"61	HART-S.C.知美	クリア

アミューズメントファンシティーローレンI　和歌山

和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	14,867,580	中村清	ALL
バックランド	582,740	野々村和紀	
特殊部隊UAG	1,312,050	SAMTKNI	
オスカー	317,200	タキリアン王姫	ノーミス ALL
ビジランテ	101,510	SAMTKNI	ALL
忍者ウォーリアーズ	281,800	T,K	全面クリア
サンダーブレード	4,614,480	ORS,DIO	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000＋α	北岡卓也	1コイン
グラディウスII	3,169,700	木村充隆	6周クリア
スーパーハングオン	18,460,950	田岡良	ジュニア

カントリーボーイ　広島

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイソルジャー（1P）	3,989,220	平本	1コインノーミスクリア
爆突機銃艇	133,473	ZIP	23面
グラディウスII（ニューバージョン）	3,850,900	AIA	7周8面 2WAY Ⓕ
ロストワールド	7,722,200	VIP-新谷	1コインクリア
P-47	314,300	マドンナ広島最後のゲーム BWF㊛	4面
最後の忍道	443,400	AIA	4面
中華大仙	724,800	VIP-新谷	1コインクリア
メルヘンメイズ	662,220	VIP-小川	1コインクリア
銀河任侠伝	851,400	VIP-大野桃田	1コインクリア
テディボーイブルース	3,400,870	道下	36面

ビデオゲーム・レーダー　大阪

大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
功里金団	5,100	NOP-LOP！	5面
西遊降魔録	762,750	さとちゃん	ALL
忍者ウォーリアーズ	510,006	S.S	ALL
ワイバーンF-0	70,520	気合いのない正野克昌	2面
1943改（2P）	6,403,150	LAMBDA-諸星&戸田	1コインクリア モビ×1
中華大仙	87,800	さとちゃん	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根

島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	644,200	APEX-K.E	1ミス ALL
爆突機銃艇	166,138	M-R-X	30面
アサルトプラス（イージー）	1,052,200	APEX-SKY	1ミス ALL
バーディトライ	−10	POC	1コイン 18ホール
グラディウス	624,300	あきべん	2-3
グラディウスII（1フォースフィールド）	646,600	LUMA	2-4
グラディウスII	3,199,700	APEX-POT	4-F 6-5
スーパーハングオン	25,764,310	あきべん	ビギナー

ゲームセンターチェックイン　広島

広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	202,790	YAN	ALLおまけの面もクリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	441,300	Tri-TKS	ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	943,300	Tri-ASO	2-4 エブリ15万
地獄めぐり	1,930,520	YAN	ALL
上海	552	FRC-SITABE	4面
メルヘンメイズ	403,080	FRC-SITABE	9面
アサルトプラス（スーパー）	1,977,100	Tri-SAK	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,241,300	Tri-SAK	ALL
最後の忍道	590,500	みんなのヒーロー!きんちゃんだよ〜ん	6面
クレイジーコップ	618,700	だよ〜んのおじさんだよ〜ん!	5面

ハイテクセガ103　大阪

大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,664,194	最初だけだった男(FR.)	7'00"09 ALL 1回転倒
パワードリフト（Aコース）	5,592,795	史上最強最大の男の弟（NMC）	7'19"07 ALL
スカイソルジャー	4,612,630	RX-諸星あたる（らむだ）	ALL ノーミス
1943改	4,718,290	LAMBDA-堺東のY.N	ALL モビ×2
スーパー魂斗羅	21,220,520	λ-背の低い男はダメな女（松原）	ALL 5機設定
パワードリフト（Eコース）	5,638,520	SDI-MAX 武天老師	7'06"30 ALL
パッシングショット	レベル2,6-1	AMEC-YPKN	
リードアングル	405,290	SDI-MAX 武天老師	ALL
リングの王者（ハイテク堺）	1,000,000＋α	SMH-209なまごん，MESHEO	アップライト達成者2名
720°（得点部門・ハイテク堺）	267,120	MAT（早く大学へ行きたい。）	メダル部門 335

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山

岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,020,700	須方	ALL
コブラコマンド	378,100	時信	4-2
クレイジーコップ（1P）	452,900	須方	4面
魔魁伝説	920,400	片山	4面
にゃんにゃんパニック	616,000	時信	23面
最後の忍道	410,200	須方	3面
迷宮島	2,667,250	時信	ALL
コンチネンタルサーカス	5,961,970	吉田	ALL
中華大仙	747,300	須方	ALL
リングの王者	68,000	後藤	5面

ちまきや別館ワンダーランド　山口

山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'29"60	NJP-TUC-CHUN！	少年いじめ
メルヘンメイズ（ノーマル）	670,750	NJP-TUC-ZUNちゃん	ノーミスクリア
アサルトプラス（イージー）	1,051,150	NJP-TUC-CHUN！	クリア
アサルトプラス（スーパー）	1,064,550	NJP-TUC-ZUNちゃん	クリア
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,767,000	NJP-TUC-きよはる!新入会員	4-4 ハード
爆突機銃艇	90,123	NJP-TUC-ZUNCHAN	22面 2機設定
中華大仙	739,200	NJP-SUR-LEE	クリア
チェルノブ	348,750	NJP-花園ユ〜ミ♥	クリア 永い夢である
アサルトプラス（イージー）	1,053,400	NJP-TUC-ZUN ちゃん	クリア
ワールドカップ（王者決定戦・5分）	4-2 セット	楽勝!楽勝!KKK 次はDDDだ 談	そんなバカな(SET談)

★PC豊橋(愛知)

●備考→パワードリフト，4位スタート

★星ヶ丘CH(愛知)

●第2回ワースタ大会，無事終わりました。優勝は毛利君でした。ワールドカップ大会は1か月おきぐらいに開催する予定です。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●当店のパワードリフトのハイスコアは「タイム優先」で集計しています。

●ファイナルラップ6周設定です。

★ゲームセンターニュースター(三重)

●新人募集中。我こそはと思うかたは当店へ。近鉄江戸橋駅下車，志登茂温泉の先にあります。待ってまーす。　常連一同より

★BC京都(京都)

●この間東京行ってサイバリオンを見た。すごくうまくでけてる。期待株です。

★ハイテクセガ103(大阪)

●ECM-FISHERさん せっかく来ていただいたのに誰もいなくてゴメンなさい。

★PC島大前(島根)

●ミニビリヤード台設置。あなたも一度来てみませんか。松江市以外の人は店長にお知らせください。粗品差しあげます。

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	184,316	PSG-RAMBO	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,824,400	PSG-RUN	5-8
中華大仙	842,800	PSG-ダバパユージ	ALL ミス2機
メルヘンメイズ	645,280	NEG	ALL
アフターバーナーII（デラックス）	319,768,090	PSG-RUN	ヒット1246
迷宮島	2,874,550	DEI	ALL10万-5万-スカ
ロストワールド（1P）	7,192,400	PSG-RAMBO	ALL
コブラコマンド	434,350	PSG-ラッキーマリ	4-2
最後の忍道	900,000	PSG-DAN	4面
ファイナルラップ	2'55"80	PSG-YA	5周4人プレイ

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスHQ	11,408,620	NJP-SUR NO.5 LEE	1コイン ALL
スカイソルジャー（1P）	4,720,120	NJP-SUR LEE II	1コイン ALL 残3
獣王記（1P）	457,700	NJP-SUR NO.13 N.M	1コイン 5面
リングの王者（1P・5面設定）	6,381,600	NJP-SUR NO.5 LEE	体力+90 ALL
中華大仙	859,700	NJP-SUR あと4万だ! Y.T	1コイン ALL
1943改（1P）	4,651,540	NJP-SUR NO.5 LEE	ALL モビ×4
レイメイズ（エブリ8万）	2,340,810	NJP-SURPASSER Y.T	1コイン ALL
パワードリフト（Eコース）	4,187,629	NJP-SUR NO.5 LEE	7'38"79 Eコース
☆歌舞伎Z	1コイン 全面クリア	R-1 !!	
麻雀刺客	1コイン 1周クリア	NJP-SUR LEE & LEE II	運が良かった!!

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	5,565,473	RYU	7'25"19
パワードリフト（Cコース）	5,517,007	RYU	7'38"26
パワードリフト（Eコース）	5,368,509	H.U	7'24"66
スーパーハングオン（ミニライドオン）	46,993,490	MPS-あぶり	エキスパート 9'33"91
スーパーハングオン（ミニライドオン）	32,804,280	SIN	7'32"12 シニア
サンダーブレード	3,116,230	M.A	ALL
リングの王者（1P）	3,650,500	今岡君	ALL
ストリートファイター（1P）	734,200	·Z·	ALL
迷宮島（2人設定）	2,578,350	MPS-お茶の水博士	ALL 10万×1

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,104,000	WAC-MAX	ブースターIII ALL
ロストワールド（2P）	6,938,000	ELF.	ブースターII ALL
爆突機銃艇	179,674	Y.M.	22面
最後の忍道	728,000	KEI.	4面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,348,800	GMC.DURAN	20万エブリ 7周目の6面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,255,000	JAM.	20万エブリ 2周目の7面
メルヘンメイズ	714,110	NYANKORO.T	No.MISS クリア
中華大仙	793,500	NAO ?	ALL
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	411,100	S.S	ALL
アサルトプラス（スーパー）	1,455,650	BIG	ALL 残3

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロストワールド（1P）	8,758,600	G.M.C. えるす	ALL 542200ゼニー
ロストワールド（2P）	11,884,300	G.M.C. えるす & MIU	かなり前の記録
コブラコマンド	4,296,800	G.M.C-N.K	6周目5-2
★爆突機銃艇	416,151	G.M.C. MPP どじん友の会NO2	36クリア
にゃんにゃんパニック（1P）	10,000,000+α	G.M.C-N.K	1P ALL
ギャラクシーフォースII	4,064,280	G.M.C. の BON 天丸くん	2〜ALL
武田信玄	170,360	G.M.C. 足軽の NBA	ノーミス ALL
歌舞伎Z	5面	G.M.C. NBA	ボスが強い
迷宮島（2機設定）	3,116,700	G.M.C. PACMANIA	福袋 10万10万5万
究極タイガー	10,000,000	G.M.C.Q	達成おめでとう!! ㋓

ハイテクセガ大牟田店　福岡
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,595,003	GMC-R.S	7'17"34
パワードリフト（Cコース）	5,566,789	スコアを計算して走る DAN	7'24"90
パワードリフト（Dコース）	5,628,555	EGC-IOA -OMU	7'08"52
パワードリフト（Eコース）	5,624,529	EGC-IOA -OMU	7'10"45
パッシングショット（WOMEN'S）	6-0 6M04S	MGC-LEM	レベル4-1
パッシングショット（WOMEN'S）	6-1 5M42S	ELF	レベル4-2
最後の忍道（ニューバージョン）	ALL	GMC-LAY	標準 スコア不明
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	416,600	GMC-R.S	ノーマル クリア
UFO戦士ようこちゃん	999,999+α	GMC-ALECK -ALX	イージー 3周目の2面
火激	クリア	GMC-R.S	ノーマル（穴うめ）

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リングの王者	5,374,000	岩永　正臣	大型29インチ ALLクリア
中華大仙	701,100	岩下　茂信	大型29インチ 全面クリア
リングの王者	4,930,800	若杉　秀樹	全面クリア 大型29インチ
グラディウスI（元祖）	403,100	中島　稔	2周目の1面
ストリートファイター	656,200	長刀　勝	純正26インチ 黄弱クリア
メルヘンメイズ	106,200	篠崎　純久	4面
超絶倫人ベラボーマン	138,800	城　裕樹	50円 2ゲーム 17面
リングの王者	5,083,800	隈部　和直	大型29インチ 全面クリア
中華大仙	723,200	河原田慶貴	大型29インチ 全面クリア
沙羅曼蛇	1,604,200	岩下　茂信	3周目の1面純正UPライト

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストデュエル（1P）	419,950	中原 勇夫	2-3
魔魁伝説	405,100	和泉"FBI"利久	4面
ラビリンスランナー	470,390	林"L·R"幸治	全面クリア
ぶたさん（1P）	366,400	谷口 幸昭	全面クリア
リングの王者（2P）	4,940,200	永井 健児 & 大江 昭一	全面クリア 2Pトータル
アサルトプラス（イージー）	811,250	徳永 裕一	全面クリア
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	928,900	桑原"NSR"秀明	2-5
キック&ラン（2P）	ポイント24	山口"KY"隆嗣 & 土井"LUM"一弘	全勝 2Pトータル
メルヘンメイズ	640,360	PC.パーツの店員 どろろさん	全面クリア
スカイソルジャー（1P）	1,754,250	中原 勇夫	ノーマル

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	1,813,900	岩尾一広	1コインALL 3機設定
熱血高校ドッジボール部（1P）	229,700	S.K	1コイン ALL
最後の忍道	1,773,500	G.M.C. ZII-あああるじえい	1コイン7面イージー4設定
オペレーションウルフ	509,050	HILO	1コイン 2周目4面
ル・マン24	548,110	山田忠治	1クレジット 全面クリア
リングの王者（1P）	4,555,800	KAZ	1コイン ALL
1943改（1P）	3,822,260	FJX	1コイン 大和クリア
究極タイガー	6,421,100	G.M.C. ㋐ ESP	1コイン エリア636
ヘビーバレル（1P）	1,511,600	ASURA !	1クレジット 全面クリア
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,229,600	FREEDOM の はりけえん元気?	1コイン 2-8

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	46,005	TAKA坊 III	9面
最後の忍道	454,400	白血球2号	7面 ハード
アサルトプラス（イージー）	1,034,350	Super-FX	ALL 残機×4
アサルトプラス（スーパー）	1,085,800	Super-FX	ALL 残機不明
ファイナルラップ（1P）	2'32"30	FIGHTER	4周設定 ノーマル
迷宮島	1,897,550	FIGHTER	35面 10万×1
レイメイズ	1,434,320	Super-FX	ALL ノーマル
メルヘンメイズ	403,160	Super-FX	9面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	342,500	うる星狂	ALL
P-47（1P）	766,700	FIGHTER	9面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Eコース+1st）	5,627,994	パワードリフトに期待する人?	7'04"07 ノーマル
パワードリフト（Cコース）	2,980,653	TARGET KVC 佐々木	6'31"57 V・ハード
ロストワールド（1P）	7,657,200	MST 君	ノーマル ALL
メルヘンメイズ	691,200	おこってるでしょ	ノーミス ALL
アサルトプラス（イージー）	1,012,000	吉田まさお	ノーマル ALL
爆突機銃艇（R ALL）	818,913	GMC-MPP	3人設定 ノーマル
コブラコマンド	374,100	みーちゃん	4-1 ノーマル
迷宮島	2,295,950	MST 君	ALL ノーマル
悪魔城ドラキュラ	999,900+α	こたちゃん	R-37 ノーマル

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	5,619,760	NJP-STAC-V	ALL 7'11"76
迷宮島（ノーマル・3機設定）	3,196,100	G.M.C. HSA あと2万伸びる	ALL 福袋計30万
★チェッカーフラグ（ノーマル）	556,660	SniperMIU すばって勝利!!	ALL 超かせぎあり
爆突機銃艇（ノーマル・2機設定）	531,345	G.M.C. MPP EVERY5万だよ	ALL かせぎあり
スカイソルジャー（1P・ノーマル・3機）	5,517,710	SniperMIU 連射が勝利への道!	ALL 超かせぎあり
★レインボーアイランド（エキストラ・ノーマル）	91,446,750	SniperAUR ボーナス有り	ALL,3機 残9,Ⓒ10
魔魁伝説（ノーマル・3機設定）	94,892,101	SniperKYO 残0で扉に入らずに	ALL,真のエンディング
魔魁伝説（ノーマル・3機設定）	94,436,901	SniperKJK 死ぬとこういう点数	ALL,真のエンディング
★にゃんにゃんパニック（1P・ノーマル・3機）	40,000,000+α	SniperMIU ヒントは爆弾です!	ALL かせぎあり
☆歌舞伎Z（ノーマル）	1クレジット 全面クリア	SniperNYA G.M.C. NOR	ALL 点数はないの

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	693,170	鬼ゃ〜ず NMC 馬場くん!	ALL ノーミス
アサルトプラス（イージー）	1,240,300	鬼ゃ〜ず王者 pochi !	ALL 残機8
アサルトプラス（スーパー）	1,112,400	S·W	面数不明
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	985,500	KGP-NAR	2-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,074,500	KGP-NAR	3-3
上海	392	M.KAWANO	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	627,430	何を今更 AMP	ALL
究極タイガー	2,121,790	鬼ゃ〜ず王者 Pochi !	エリア213
ローリングサンダー（ニューバージョン）	317,700	VMX	ALL
1943	2,395,690	Y·H	1コイン

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆突機銃艇	238,522	NJP-MGF おやびん	30面 2機設定
最後の忍道	746,100	NJP-MGF NYA	7面
ロストワールド（1P）	7,492,600	KOB-山下	ALL 旧Ver.
ロストワールド（2P）	11,044,400	NJP-MGF ZIN&たこっぴい	ALL 旧Ver
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,614,500	NJP-MGF NYA	7-8 ベリーハード
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,610,700	NJP-MGF NYA	6-8 ベリーハード
スカイソルジャー	3,245,200	三田さん大好き!! ますはらよしたか	ALL 3機設定
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	391,800	NJP-MGF たこっぴいちゃん!	ALL
コブラコマンド	340,350	ちょっとおちゃめな18才のたよぴい!	ノーマル 3-3
メルヘンメイズ	451,560	パチプはつかれるぜーっのたよぴい!	ノーマル 9面

★ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
●この夏他県より来てくださった皆様，本当にありがとうございました。とても楽しかったです。　(ＮＪＰ-ⒶAkindo.!!)

★ちまきや別館ワンダーランド(山口)
●ＮＪＰ合同遠征を12月に予定しています。ＮＪＰサークルは12月必ず来てください。
●ＮＪＰ会誌「ＫＩＺＮＡ」の原稿が集まりません。㋐，Ａ'ＶＧＳは今すぐ山口へ送るべし。

★モンキーハウス本館(福岡)
●博多駅正面で西鉄バス10番に乗り，「六本松」で下車。「ベストビデオ」の正面に本館はあります。　(えるす)

★ハイテクセガ大牟田(福岡)
●荏原ゲームコーナーの大村さん，遠征ありがとう。春には私が遊びに行きます。　(Ｇ．Ｍ．Ｃ．アレク)

★神宮前ＣＨ(宮崎)
●夏休み中は大勢の皆様にご来店頂き，ありがとうございました。ワールドスタジアム大会も大変盛りあがり，参加してくださった皆様はじめ，応援してくださった皆様に心よりお礼申しあげます。

HOT INFORMATION

マクセルから，2インチ・ビデオ・フロッピーディスクが新発売

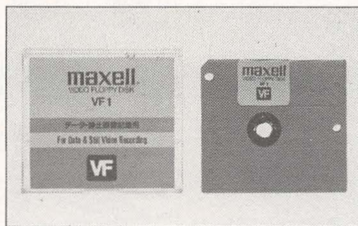
みなさんは，2インチのフロッピーディスクを知っていますか？このFDは，電子スチルカメラ(写真の画像をFDで楽しむ)やワープロ，そしてセガ・メガドライブなどで使われているFDなのです。

今度，マクセルから発売された『VF1』(価格1,050円)は，2インチFD統一規格に完全準拠した2インチFDです。記憶容量は，静止画像なら50枚，データなら1Mバイトと，通常のパソコンで使用するFDと変わりがありません。

さらに，超微粒子メタル磁性体と特殊コーティングにより高出力と低ノイズを実現。また，特殊バインダにより4,000万パス／トラック以上の高耐久性も兼ねそなえています。

最近，安価なパソコン用2インチFDDが発売されましたので，活用のしかたによっては幅広い分野で使用できるでしょう。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町2－1－7タケダ本町ビル 日立マクセル(株) エレクトロニック機材事業部 マーケティング部 「マイコンBASICマガジン」係



▲VF1

NEOSから，分解能400カウントの98用バスマウスを新発売

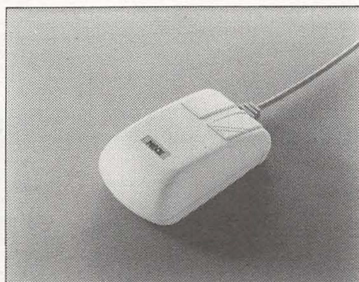
NEOSから，PC－98シリーズ用超高性能バスマウス『MS－50HR』(予価9,800円）が発売されます。

このマウスは，超精密ロータリーエンコーダを使用することにより，400カウントという超高分解能を実現しました。400カウントいうことは，従来の200カウントのものにくらべて移動量が半分になり，デスク・スペースは1/4に節約できます。

また，人間工学に基づいて作られたデザインは，手にピッタリ・フィットして非常に使いやすく，CGなどの細かい作業をするときには疲労度も少なく便利です。

バスマウスですから，PC－98シリーズのマウスポートに直接差し込むだけでOK！マウス対応のゲームソフトやCGソフトなどに簡単に使えます。

問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山7－3－6 南青山第22大京ビル （株)日本エレクトロニクス システム事業部 企画広報課 「マイコンBASICマガジン」係



▲MS-50HR

トレンドネットでは，『IT-V1200』モニター・キャンペーンを実施

福島市にあるキャンペーン専用BBS局トレンドネットでは，ソニーのインテリジェント・モデムホン『IT－V1200』のモニター・キャンペーンを行なっています。

このキャンペーンは，期間中にアクセスしてくれた人の中から5名に『IT－V1200』を，モニターしてもらおうという企画です。モニターと言っても商品をもらえるだけでなく，2か月に1回交流会も開かれます。くわしいことは，トレンドネットへアクセスしてみてくださいネ！

アクセス電話番号は以下のとおりです。

住所：福島市陣場町1－25
福島TKビル5F
アクセス電話番号：(0245)24－1542
アクセスタイム：PM 6:00～AM 9:00
通信プロトコル：N81XN 300／1200bps
SYSOP：須藤 卓

なお，キャンペーンは，10月31日までです。

ナンノもやってくる！富士通『電脳遊園地』in 東京ドームが開催

来たる11月18日(金)～20日(日)の3日間，東京ドームで「富士通プレゼンテーション'88『電脳遊園地』in東京ドーム」が開催されます。

このイベントは，東京ドームの13,000平方メートルと広大なスペースを利用して富士通が行なう一大イベントです。

会場内では五つの大イベントが行なわれます。

①富士通製品ラインナップ

最新鋭の『FM－Rシリーズ』を中心に，パソコンや周辺機器を千台展示しています。

②先端技術紹介ゾーン

「ニューロコンピュータ」や「音声通訳システム」など富士通が開発中の最先端技術の数々をデモンストレーションを見ながら体験できます。

③出展社ゾーン

『FM－R／77AVシリーズ』用の最新ソフトや周辺機器開発メーカー270社の商品を600種類一気に展示。おめあてのソフトハウスのブースへレッツゴー！

④パソコンエンジョイゾーン

地方の博覧会などで好評だった，パソコンを使ったイベントを開催。大人から子供まで楽しめるものをたくさん用意しています。

⑤人気有名タレント総出演

今や富士通と言えばナンノというぐらいのイメージが定着しましたが，その南野陽子をはじめたくさんの有名タレントが会場にやってきます。

○11月18日(金)
山田邦子*，MALTA*，松本明子，シティーボーイズ，幕末塾

○11月19日(土)
南野陽子*，田代まさし*，ラッツ&スター*，Babe*，大西結花，たけし軍団*，ダチョウ倶楽部

○11月20日(日)
所ジョージ*，松本伊代，B21スペシャル，RAMU*

（＊印は，全席指定席で，先着3,000名に整理券が配布されます。）

フェアの入場については，10月11日から全国の富士通プラザなどで『ご招待券』を配布しています。

これ以外にも往復ハガキによる入場申し込みも受け付けています。入場希望のかたは，往復ハガキに住所・氏名・年今・職業を記入して11月7日(当日消印有効）までに，下記の住所まで送ってください。3日間有効の『ご招待券』が返送されます。

《申し込み先》
〒100-91 東京都千代田区中央郵便局私書箱1111号－HHD 富士通「電脳遊園地」事務局

《問い合わせ先》
富士通「電脳遊園地」事務局
☎(03)240-8051(月～金10:00～17:00)

NEC提供の新番組「PCミッドナイト」がテレビ東京系で放映開始

10月7日(金)から，NEC提供の新番組「PCミッドナイト」(毎週金曜日・深夜0:50～1:20）がテレビ東京で放映スタートしました。

この番組は，ヤング層の求めている国内外のホットは情報をデータベース等を使って提供するパソコン世代の情報グルメ番組です。

司会は，ラッツ&スターのトランペットでおなじみの桑野信義と桑原美保の2人。それに毎週2名のゲストが加わり，おもしろいトークが聞けるはず。

パソコン好きのあなたも，バラエティ好きのキミも，毎週金曜深夜は，この番組でキマリだね。

お楽しみプレゼント⑪

①NECより，このコーナーで紹介した，新番組『PCミッドナイト』のテレホン・カードを10名のかたに。

②キングレコードより，『ソーサリアン　スーパー・アレンジ・バージョンII』のレコードを5名のかたに。

③同じくキングレコードより『ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス』のCDを5名のかたにプレゼントします。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて11月7日（消印有効）までに，〒141 **東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社　出版部　「マイコンBASICマガジン」編集部「お楽しみプレゼント」⑪係**までハガキで送ってください。

当選者の発表は，89年1月号（12月8日発売）の「マイコンBASICマガジン」の本コーナーで行ないます。たくさんのご応募お待ちしています。

〈9月号当選者発表〉

①『ミュージック・フロム・イースII』は東京都八王子市・青木　広さん他4名のかたに。

『ミュージック・フロム・ハイドライド3』は愛知県安城市・木村一志さん他4名のかたに。

『コナミ・ゲーム・ミュージックコレクションVol. 2』は，福岡県直方市・三好宏明さん他4名のかたに。

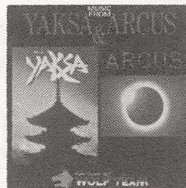
②R－TYPEのテレホン・カードは，北海道札幌市・増田　圭さん他2名のかたに。

③『大戦略IIデータコレクション』のTシャツとシールセットは，愛媛県今治市・阿部哲也さん他4名のかたにそれぞれ決定しました。

なお，お名前を発表していないかたに関しては，発送をもって発表に変えさせていただきます。



▲PCミッドナイトのテレホン・カード



◀ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス



▶ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンII

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は **Dr. D**

★今月の問題

朝晩の気温もぐっとさがるようになり，いつもより，朝ふとんからでるのが，少しおっくうになる季節になったのお。これから，だんだんと寒さも厳しくなるが，寒さなんかふきとばすぐらいに元気で，勉強に，遊びにがんばってほしいものじゃ。

さて，今月号でも紹介したが，いよいよMSX2の上位機種が発表されたゾ!!このパソコンにはものすごい機能があるゾ!!

まず，19万色の自然画表示。試作バージョンのデモで，デジタイズされた画面を見たのじゃが，これがMSXの画面か？と目をうたがうほどきれいな色じゃった。ゲームのタイトル画面やAVGなどに使えば88やX1などでは作ることができないゲームができるはずじゃ。

つぎに，ハードウエア横スクロールが付いたので，今までみたいにドットごとのカクカクしたスクロールではなく非常になめらかに背景が流れる。これは，シューティング・ゲームに使えば，ビデオゲーム並のスクロールが楽しめるゾ!!

他にも第一水準漢字ROMが標準になったり，オプションでは，FM音楽やMSX－JEなどが付いたり，まだまだ書きたいことはいっぱいあるのじゃが，くわしくはこの本の特集を見てほしいゾ!!

ここで問題じゃ。このMSX2の上位バージョンとはいったい何という名前なんでしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

①MSX2＋
②MSX2－
③MSX2♨

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★10月号の正解

③熱転写方式

★9月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は②ハーネスでした）。

東京都八王子市・田代勝一／群馬県勢多郡・藤井正春／石川県七尾市・寺西　輝／岡山市・塩見幸司／神奈川県横須賀市・官永和幸

（以上5名）

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタンの日本ファルコム・キャラクター・グッズの中から，「イースキーホルダー」を10名のみなさんにプレゼントします。


▲イースのキーホルダー

ゴールドに輝くメダルに，おなじみのイースのマークが入った，かっこいいキーホルダーです。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答にマルをつけてください。

そのハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等を書いてもかまいませんよ。

○しめ切り：11月8日必着
○正解の発表：12月号（11月8日発売）
○当選者の発表：1月号（12月8日発売）

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記Vol.12

アークスのX１版が終わった。移植版でありながら、総力を傾けての開発だった。オリジナル版で甘かった最後のつめの部分を大幅に強化したストーリーとなった。このエンディングを体験してくれた人は多分ヴァリス以上の感動を覚えてもらえると保証したい。

そして、このX１版の開発の中心となってくれた並木君と町山君とで、新しいプロジェクトをスタートした。来年の春ごろには明らかになると思うので期待してて欲しいのだが、ウルフとしてまた新しいジャンルに挑戦することになる。

もう一人、X１版の３人衆である吉田君は惜しまれつつもウルフを去っていった。またの復帰はX68Kとなるのか？彼の愛機X１でとなるのか？事態は予断を許さない!?(詳しくは吉田君のコーナーを！)

X１版では後半ニュー・マップとして竜の神殿がでてきて巨大ドラゴン達と闘う。そして、ミッド・ガルツはドラゴンの支配する世界だったりする。ウルフはいまドラゴンづいているわけだが、もうひとつ今月末発売『ドラゴン・マガジン』も注目して欲しい。

(秋篠)

続プログラマー日記第５回

このコーナーもついに５回目を迎えることになった。実際そろそろだれてきて、勝手に最終回にしたい頃である。しかし、まだ、周りの人もやめさせてくれないし、最近は、この文章を書くのに余り時間が、かからなくなったので、まあ、いいか。てな訳で、今回の話題ですが、X１の事でも書いてみますか！このX１版「アークス」ですが、僕は、ほぼまったくと言っていいほど、関わっておりません。なんだか、ストーリーも変わってしまったようですし、魔法その他のシステムも大きく変わっています。僕の見る限りでは、かなりすっきりした感じで、大変よく出来ているのではないかと思います。というわけで、ちょっと遅れてしまいましたが、出来の良さに免じて、X１チームを許してやってください。このX１チームは、WOLF始まって以来の、大変うるさいチームで、特に吉田君は、開発中に、歌は歌うは、ゴーゴーは踊るは、くだらない駄じゃれはいうはと、ほとほと困り果ててしまいました。その吉田君が、いなくなって、受田君も大変寂しそうにしています。吉田君は、X１の移植を求めて、これからも様々な、ソフトハウスをさまよい歩いていくようです。吉田君のこれからの活躍に期待しつつ、今回は、筆をおきたいと思います。

(藤西)

●お手紙・イラストお待ちしてます●
浜さんのみんなと遊ぼう！

ウルフチーム・ファンの君ならもう聞いてくれたかな。そう、ウルフチーム２大作品"YAKSA & ARCUS"は、キングレコードさんより只今、発売中です。

PC-88、音源ボードⅡヴァージョンは、もちろん、シンセでのアレンジヴァージョンも収録されています。みんなきいてね！てなわけで、今月のイラストを、紹介します。みんな、お手紙ありがとう！ボツを恐れずに、バンバン出して下さいね。

(浜)



▲長野県　白夜さん


▲大阪府　凱鷹輝さん



▲福島県　PEKOCHANさん


▲大阪府　一之瀬さん


▲福岡県　WAKAMEさん



▲宮城県　いちのしんさん

●マッチーのまったなし！

お待たせー!!……やっとＸ１ターボ版アークスが発売されたよ～ん！

88、98とは一味違った出来になっていますよぉ。

88をプレイした人なら、後半の違いやクライマックスの以外な展開に驚く事でしょう。是非Ｘ１ユーザーのみなさん、遊んでみて下さい。ちょっと教えとくけど、88や98の隠しコマンドやマップは、使えないよ。でも、隠しコマンドはあるんだよ！来月号はＸ１アークス必勝法と攻略法でも幾つか教えてあげるかんね！私、アークスPRO68Kにまかせなさい！

おっとここでPRO68Kと言う言葉が出て来たね。(わざとらしい)そう私はX68000ACEHDを、勝手じゃなかった(動揺している)買ってしまったのじゃ。やったね！でもＸ１マスターアップ時と重なり、自宅に帰れず何度も配達して貰っても、ことごとく誰もいなかった為に68とのコンタクトは取れなかった。(配達の人、何度も配達して貰ってご迷惑をお掛けしました。)

２週間後、やっと68にめぐり逢えたのだが、２時間後仕事場に戻ったのだ。おぉこれが68かぁ！おっこんな所に取っ手がついておるなぁ。おおPOWERが２つもあるじゃないか。これがハードディスクの音かぁ。なるほどねぇ。結局セッテングして、マニュアルを読んで終わっちまったぜぃ。

そんな訳で私は、88&X68ユーザーになったんだ。う～むまだ実感がない。68の話が終わった所で、ちょっと……。アークスのX68000へ移植が始まりました。期待して待ってて下さい。

Kコのなかよくしてネ♥

今回はウルフの大ファンで２人で同好会を作ってしまったというしゃわ君&まもりん(P.N.以後からⓁ&㋮と省略します)を紹介しよう！

ウルフ同好会　会報

㋮「今回からワープロを使ってちょっと近代的な感じ…」

Ⓛ「手紙ありがとーネ。10月29日のNECフェア行くからねー。」

㋮「グラサンかけて行こう。(謎の人物なのさっ！)」

Ⓛ「やっぱり会うことになるのかなー。はずかしい気もするなー。」

㋮「まー、オレ達はトビキリの美型だけどね！ねーしゃわ君。」

Ⓛ「うーん……オレ達というのには疑問を感じる。」

㋮「でも、ウルフが出るには、それなりの新作があるんだなー。勝手に期待しちゃったりして。あとさー、もしオレ達がオレ達と名乗ったらジョナサンのチョコレートパンケーキを、おごってくれるんよねー。(コイツはウマイですよーん)」

Ⓛ「なにズーズーシーことぬかしてるんだよオマーは！」

㋮「とにかくウルフには頑張って欲しいぜ！じゃあ、そろそろワープロに慣れてきた所でおしまい。ちなみに、このワープロで、ウルフと交換すると…………うーん……」

Ⓚ「いつも応援してくれてありがとうⓁ&㋮の手紙には、毎回楽しませてもらっています。またどしどし送って下さい。二人ともいつまでも仲良くネ！」

吉田君の「はなもげら」しない？～最終回～

Ｘ１版ユーザーの皆さんおまたせしました。とうとうＸ１版のアークスが完成しました。ところで、ウルフ・チームでは、もしかしたらＸ１用のソフトはこれで最後になるかもしれない、ということを報告しておきます。『えぇーっ』と思った人、すぐに失望するのは早い。なぜならアークスＸ１版の売れ行き次第では次回作もありえるのです。

よく『Ｘ１版のソフトが出ないよー』というのを耳にします。が……ソフトハウスも会社ですからソフトが売れなければ潰れてしまうわけです。実際、１本新作を出すのに数千万単位のお金がかかるのです。私はＸ１という機械が大好きですし、これで消えてしまうのはとても悲しいのです。(今現在、Ｘ１ソフトは4000本売れればいいといわれる。なお88は売れるソフトだと40000本は売れるという。)ですからＸ１を死滅させないためには、自分がいいなぁと思ったソフトは買ったほうがいいと思います。(『アークス』もね！)というわけでＸ１しか出来ない僕はウルフを去らなければならなくなりました。しかし(繰り返して言うけど)『アークス』が売れればあの『MID GARTS』だってＸ１で動くようになるかもしれません。だから……みんなぁ！(悲痛な叫び)

1988年９月21日

コーヒーとタバコの臭いのするウルフの開発室にて……











戦いのさい中だというのに……

マッチーの今日はここまで！

Ｘ１が上がり、やっと一息つけるかなと思ったのも束の間、そうゆっくりはしていられそうもない。そうだ！家に帰ろう。家には68があったんだ。しかしなぁ。また家にこもるのもなぁ。どっか遊びに行くとすっか？もうあれから半年経つ訳やね。この半年間、遊びといってもドームと武道館にしか行っとらん！(どれもここから近い場所で、しかも室内)この前なんか驚いた。すっかりまだ夏気分で出たら、寒いでやんの、周りみたらもうすっかり秋。まいったね！あぁ恥ずかしかった。　(町山)

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

「みなっさぁあん，お元気ですかぁあ〜。」というわけで，今月もアーテックトレンドのお時間がやってまいりました。何故か今回のアートレは，見開き2ページ！。ごゆっくりお楽しみ下すわい。

ディガン開発秘話

ある日……街中でふとすれ違った見知らぬ人に，遠き幼少の頃の懐かしき人の面影を見た……え〜い，違うって！思い出したくないんだよってば！人があの地獄の日々をようやく忘れたと安堵していりゃ，アーテックトレンドの編集長（某S）めがっ！



ううっ，思い出すだけで胃は痛むわ，腰は曲がるわ……なんせ，5月から8月までの3か月間まるで土日がなかったもんね。考えたイベントは没になるし，やっと諦めがついたかと思うと復活するし。思えば，まったくの新しいデザインを構築するってことは，まるででたらめなものを造るのに等しいと，今ごろ気づいたわたしが馬鹿なんだろうか？。

ところで，ディガンの魔石の舞台設定をスタジオぬえにやってもらったわけだけど，あの舞台，もとはシミュレーション用に造られたものだったのだ。どーだ，驚いただろう？え，ディガンの魔石は，シミュレーションじゃないかって？ノンノン!! あれは「なにがなんだかわからないもの」というのが，正しい答えなのだ。

ともあれ，みんなの疑問も多い「ディガンの続編はでるのか？」ということについても，これは深く関係しているんだよ。ラマルテスやゾンファーが出てこない，と不満の君！「ディガンの魔石」には「ガデュリン」というメインタイトルがあるのを忘れたのかい？

そう，ガデュリンの世界史においては「ディガンの魔石」はほんのささやかな，サイドストーリーにすぎない！なにせ5000万年の歴史がある星なんだから（実は，その歴史もすでに造られているのだ）。

ひとつの秘話として公表しておくと，ディノがアビリアを探し求めている現在，地球の歴史では西暦2285年。そのころの地球はすでにタキオン駆動によるワープ航法を確立している……こう書けば，続編は……。

ただし，アーテックはガデュリンだけの会社ではない！とも言っておこう。現在進行しているビッグプロジェクトは，まさにディガンの魔石なみのスケールを誇る「別のもの」なんだ。

わくわくしながら，待っていてください。

メイキングofディガン

今度，ガデュリン「ディガンの魔石」発売を記念して，「メイキングofディガン」のパッケージが作成されたのだ。

このパッケージは，各雑誌などで，「掟やぶり」！と賞された，驚天動地のアーテックの処女作品，「ディガンの魔石」の本編から抜粋した，加藤直之氏の美麗かつ妖しいイラストの数々を2本のディスケットにおさめた，いわば「ディガンの魔石」のエッセンスのようなパッケージなのだ。

また加藤氏の奥方でもあり，彼女自身，秀逸な才能の持主である加藤みゆき氏の描く，美麗なキャラクターグラフィックの世界も，十分鑑賞できるようになっている。

おまけに，そのソフトのパッケージ・イラストは，加藤直之氏がみずから2色コピーを使って，1枚1枚手ざししたという，とんでもない代物で，しかも1本1本，サインが入っていたりする。

こーんな贅沢な物を今回は20名の皆様に

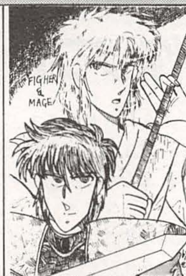
今月のイラスト

イラスト担当の鈴木です。今回は見開きという事で多めに載せる事が出きました。本当は送ってきた人全員載せてあげたいんだけど，スペースの都合で…。それと，秋田の手塚さん，ピンポーン／正解です。


▲東京都　竜田くん


▲広島県　ジュラルミンくん


▲札幌市　申魅河AOIさん



▲京都府　せいさん


▲岐阜県　藤原美琴さん


▲秋田県　手塚光流さん

プレゼント。このソフトは今後，発売の予定もなければ，増産する予定もありません。ここで手に入れなければ，二度と世には出ないであろう。最後のチャンスだ！どんどん，応募規定に従ってチャンスをものにしてくれっ！（くわしくはこのページの下を見てね。）

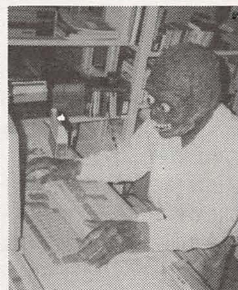
ステッカーができるぞっ

「ディガン～」の評判の良さに気をよくした，アーテックスタッフは，「とりゃぁ！」とばかりに，「ディガンの魔石特別ステッカー」までつくってしまうのだ。どんなステッカーかというと，大きさはハガキサイズ位，加藤直之氏のイラストに，ガデュリンのロゴがあしらってある割りとシンプルな物だけど，けっこうカッコいいステッカーなんだぜ。

このステッカー，アンケートを送ってくれた人に抽選で，とかなにかの時のプレゼントとかいろいろ考えてたりする。とりあえずステッカーが出来上ったら，このコーナーで紹介しちゃうから待っててね(つまらないことでいちいちよろこんでしまう担当であった)。

ゾンビ君アーテックに現る!?

9月20日未明，㈲アーテックに映画などにでてくるゾンビのような怪物が現れた模様。身長は170cm～180cmぐらい，頭髪は1本もなく目玉がむき出しの状態で，かなりグロテスクであったとの事である。どうやらこの怪物は，同社のゲーム「ディガンの魔石」をプレイするために，会社を訪れたと思われる。今後，アーテック社内ではこの怪物の追跡調査を行う予定である。(笑)



▲これがゾンビ君だ。(アーテック社員撮影によるもの)

MSX,PC88移植版

「ディガンの魔石」88，MSX移植版がついに動きだした！98版の面白さをそのままに，加藤直之氏の美しいグラフィックもできるだけ忠実に再現しようと，アーテック社内は，現在パワー全開だぜっ。

とりあえず発売は，年末か年始の予定，今後のアーテックトレンド，雑誌の広告に注目して待っていてくれ。

えー，先月からこの欄を担当にされたアーテック新入社員の鈴木です。今月は〆切りを遅れたりして関係者の皆さんにメーワクをかけてしまった。ゴメンなさい！来月からは読者の皆さんのお便りなども載せていきたいと思います。ゲームの感想とか，アーテックに対する意見とかあったら，どんどん送って下さいね。というわけで今月はここまで，失礼しました～。



▲担当者近影

PRESENTS

注意！

このソフトは以下のシステムでのみ動作が確認されています。

★PC9801　VM／VX／UV／UX
PC286　V

★メインメモリ640KB以上必要です
VM／VX／286Vは，音源ボードがないと曲を聞くことができません。

プレゼント応募のあて先

〒177　東京都練馬区石神井町
1-26-13福本ビル3F
㈲アーテック内
「メイキング下さい」係まで。



〆切　　63年11月末日消印

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

年末へ向けての新作ソフト情報！

年末へ向けて只今開発中の「バーニング・ポイン」を御紹介します。

さて，お話は現代。アメリカ西海岸を思わせる街サンタクリス。免許取りたての私立探偵マイク・スティール，彼が主人公。つまり，あなた。ある日，彼にとってはじめての仕事が舞いこんだ。依頼主は街の資産家フィストバーグ夫妻。不幸にもホテル火災で焼死してしまった孫娘ヘレンの遺体を探して欲しいとのこと。ところが遺体は，現場で警察がすでに確認しているという。開業早々不可思議な依頼を受けたスティールは持ち前の好奇心と行動力で調査を始めたが…。

特徴は今までのAVGのグラフィック部とテキスト部の分離をなくすため，マンガの「吹き出し」の手法を採用。コマンドも会話の中に自然に登場するなど，今までにない手法は新世代AVGを予感させます。

探偵事務所で集めた情報の分析，その日の捜査方針を決め，情報を収集していきます。そして，捜査モード(内容はまだ秘密)で思考をめぐらせ，事件の真相へと近づいて行くというわけです。

ふんだんに用いられた効果音，付録の新聞等，あなたはバーニングの世界に引きこまれることうけあいです。

太陽の街サンタクリスで繰り返げられるニュータイプハードボイルドAVG.!!

エニックス久々のエンターテーメントミステリーにぜひ御期待下さい。

オレにも言わせろ！コーナー

東京の伊藤唯志くんからこんなかえ歌が送られてきました。

「元祖スライム子守歌」
(チェッカーズのギザギザハートの子守歌の節で)

1．とにかくオレたちゃ弱いのさ
勇者の一撃まっぷたつ
メタルやツムリは強いのに
ど～してオレだけこうなんだ～

※あーあーわかってくれとはいわないが，
どうせオレたちゃ弱いのさ
ララバイララバイまた死んだ
スライムたぁちの子守歌～

2．三作出てるのオレだけさ
何回勇者を倒したか
それでもやっぱりザコキャラさ
こんどはオレたちあの世ゆき～
※くりかえし

3．だーけどオレたちゃ人気者
原宿ギャルにも(!?)モテモテさ
鳥山先生に感謝して
今日も元気に出発だ～
※くりかえし

(一部言葉使いを変えてあります。伊藤くんすいません。)

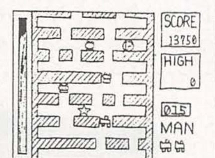
エニックス展＆～が好きだ～のコーナー



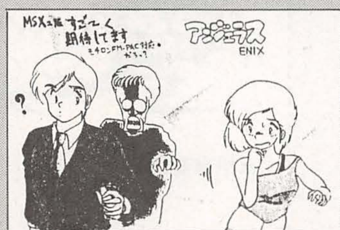
ザースですか，なつかしいですね。
栃木県・阿久津　勝幸くん



MSXで出すのかどうかは，未定ですがドラクエⅢのイラストです。迫力がある絵です。
静岡県・なんの　ようじくん



シンプルなゲームですが，けっこう楽しめますよ。ジーザスのプログラマー鈴木さんの作品です。昔，芸夢狂人という名前で，パソコン雑誌に数々のゲームを発表していたのです。このゲームもそのうちのひとつです。
和歌山県・中山　輝大くん



MSX2に移植が決まったアンジェラス。応援ありがとう。　徳島県・サツナ　明廷くん

伝言板

☆パソコン・ファミコンゲームが好きな女性を募集中です。あなたもエニックスの仲間として働いてみませんか？ゲームのデバックをしてくれる男性も同時に募集しています。
―詳しくはお電話で…―
☎ 03 (366) 4345　担当　矢作(やはぎ)まで。

☆第一回コンピュータゲーム作家コンテストに多数のお申し込みありがとうございます。課題作品の締め切りは，10月31日です。あと1か月足らず。がんばって下さいね。社員一同みなさんの作品をお待ちしております。

お手紙下さい

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディーやエニックスのキャラクターを使ったショートストーリーなども募集しています。

エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドシドシ出して下さいね。

編集後記

恒例のエニックスファミリー全員集合パーティーが8月末行なわれました。今年も120名を超える作者のみなさまに出席いただきました。もうおなじみの方，新たにゲーム作りに参加していただく方など，社員と作者，また作者の方どうしのコミュニケーションも計れて，盛況のうちに無事終了いたしました。新しいゲーム作りへのみんな燃えております。これからのエニックスソフトに御注目下さい。

ペコ＆ポコ

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
(株)エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

「は～い」でおなじみ？！のあっこでぇす。月日の流れはほんとに早いもので，季節はもう秋です。食べて肥るにもよし，彼・彼女を想うによしってか～。どれにしても一番過ごしやすい時です。何か一つくらい夢中になってとことん極めてほしいな。でもやっぱり読者の皆さんには思いっ切りゲームにふけってほしいからぁ……

マスターアップの秋

……とくりゃまさにSPSではマスターアップの秋ですよ。

皆さんお待ちかねのX68000版「沙羅曼蛇」がいよいよ完成間近です。

今まで確かに時間はかかりましたけどそれだけのものに仕上がっています。それに，ここまでたどり着けたのも主任さんの苦労があったからこそ，話を聞いてみれば，「スプライトが小さくならないんだぁい。それにさっ表示能力が本物と比べて半分しかないのにがんばったんだぁい。」と腹じゃなくて胸を張っていました。

この「沙羅曼蛇」はデモディスクや画面写真などは完璧なものになるまでは……ということであまり公表していませんでしたから「どぉなってるんだ？？」と心配だったとは思いますが，後は細かい所の修正とデバックを残すだけとなっていますから(株)シャープ様へ引き渡すのももうじき。発売されるまでのおっ楽しみです。忘れかけてた感覚？？貴方の目と耳と腕で思いっ切り感動を味わってちょうだい。また，疲れ果てた主任に愛の手を……。

それではここでSPSからのお勧め！！はもちろん夜です。愛パソのX68K「沙羅曼蛇」を用意します。そして布団をしきます。うつぶせになり枕元にX68Kを置いて「沙羅曼蛇」をセットします。ここでヘッドホンも忘れずに用意してね。出来上がりましたら電気を暗くして頭からすっぽり布団をかぶります。これで是非プレイしてみて！！きっと，綺麗だから。でもあんまりやると目悪くするから気を付けてネ。それにとっかえひっかえにグラディウスも試してみて……ハイ。

スポーツの秋

もう一つ，秋といえばスポーツの秋，スポーツとくれば「ドッジボール」？？ですよねぇ。楽しんでますか？「熱血高校ドッジボール部」。そろそろ物足りなさを感じてプログラム解析してるそこのあなた！！SPSがこの楽しさ溢れるゲームに隠しモードつけないわけないでしょっ。ここだけの話ですけどある一部分だけこっそり教えましょう。(P.Sこれはあくまでも一部分です。後は忘れた頃に教えるとしましょう。)

まず隠し機能としては6つ程あります。

1. 起動時画面モード………15Kでも立ち上げられるんです。
2. スクロールモード………背景のスクロールをゲーセンと同じくできちゃう。
3. 難易度設定モード………ゲームのレベルを3段階まで変えられます。
4. 制限時間なしモード……無制限一本勝負ができちゃいます。
5. HIスピードモード……ゲームのスピードが速くなります。
6. 体力表示モード…………残りの体力が表示されます。

以上です。やりかたは，起動して，オープニング画面が出たらEXITにいきます。そこであることをするとできるわけですが，では例として，「15Kモードでやや難しくしてスピードを速くして体力表示が出るモード」にしてみましょう……。

あることとは，EXITにしたら，A>¥DODGE¥MUXと音楽をならすプログラムを入れます。そして，次はオプションを入れます。A>¥DODGE¥DODGE_-R15_-L2_-VH_-PEと入れれば出来上り。試してみてね。そのうち残りも紹介させていただきます。それまでこれで遊んでね。

SPSスピリッツ1周年記念 企画
第1回：開発室の謎

とても人間の生活場所とは思えない開発室……この場所に棲息する生物たちをドキュメント調で取材したいと思います。

この彼が感じた取材の実況中継は「必殺アルバイト人」の秀さんがお送りします。

その一：MSプロジェクトの謎

MSプロジェクト？！，この名前にある種の親しみを感じた私は早速，ぴろし先輩の開発場所へ……徒歩で歩くこと25分（おいおいおい）ぴろし先輩は，そこにいた！！さすがに極秘事項らしく詳細は教えてもらえなかったがこのプロジェクトができれば今，先輩の受け持っているゲームはかなりの物になるだろう（？）。

その二：看護婦さんの謎

私のことですが，実はお盆前に体調をくずしてしまって近くの病院でお盆の間，療養していたんですが……その間にどこでどう間違ったか看護婦さんになりたくなって（ちがうって）……看護婦さんて清潔な感じがしていいなぁ，なんて思ってしまったのです。それからというものの私は看護婦さんに染まっています。(コラコラコラ……)

その三：仔猫の謎

私の師匠のan先輩ですけど彼は最近仔猫をもらいました。前から猫好きだったんですけど，なんか最近その仔猫を異常に溺愛しているようです。そういえば19さんの髪の間から猫耳が顔を出したような……？最近俺，疲れてんのかな？。わっ，今度はしっぽまで見えてきた……。

その四：隣のEdixさんの謎

私と一番趣味があうのがこの先輩です。CD等よく貸して。いただいてるし……彼の謎は，えーとおや？謎がない。いや謎が多過ぎて全然わからないんだ。！！わ～！？考えれば考えるほどわからないよ～。

よくわからない存在である。(うーん奥が深い！)

その五：デュプリケーターの謎

さぁお待たせしました。最後に登場するのは，あの変な主任です。

彼の最近の謎は，タイトルのごとくデュプリケーターの謎です。確かあの日は，イシターのプロテクト掛けで開発室にデュプリケーターがありました。それを見て主任は「変なこと考えちゃった。」と一言，のたうちまわったのです。

その言葉が開発中に謎を振りまきました。いまだに何だかわからない謎の一つです。変な事って言ったからやっぱり変な事なんだろうな。

まぁ，開発室の実況はこんなもんです。

秀さんがお送りました。

続く限りこの企画いかしてみたいと思っています。次回をお楽しみに。

★★Xlturbo専用　ザ・リターン・オブ・イシター　好評発売中　価格6800円★★

さて，大変お待たせしていました「ザ・リターン・オブ・イシター」Xlturbo版専用が発売になりました。今だから白状しちゃいますけどこのXlturbo版はX68000版より以前に完成はしておりましたが，ちょっと色々手直し等があり延びてしまいました。ゴメンナサイ。ゲーム内容は他機種と全く変わらず，画面構成はPC8801シリーズとほとんど一緒です。しいていえば，パッケージデザインが「Xシリーズ」で多少変わったかなというところです。

同じくイシターのX68000版もユーザーの皆さんから毎日のように寄せられる葉書の山で大変です。結構評伴もいいようで？？とても嬉しく思っております。ありがとうございます。まだ出してないという君！！感想書いて送ってね。

ではまたね。

byあっこ

掲示板

1. ついてSPSNETも「Tri-P」に加入しました。
   実際の運営は10月7日から開始します。10回線中2回線を「Tri-P」に割り当てましたので遠方で電話代に頭を悩ませている貴方，迷わず「Tri-P」に加入しましょう！！！！
2. SPS-NETのボード数が今までの20個から24個へと拡張されました。
   これからも皆様が利用するのに見易く，便利なように改善を続けております。



KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

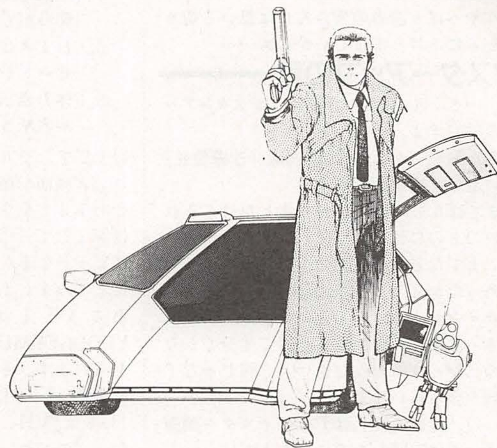
サイバーパンクアドベンチャー・スナッチャー

SNATCHER™

©KONAMI 1988

MSX2 3.5" 2DD＋専用サウンドカートリッジ 9,800円

PC-8801 SR以降5".2D FM音源ステレオ対応 8,800円



スナッチャー情報

こんにちは。すっかり涼しくなってきましたが，風邪をひかないように気をつけてくださいね。ところで，とっても胸がすっきりする情報です。スナッチャーの発売日がついに決定しました。

スナッチャーの発売日は11月26日です！

PC88版とMSX 2 版同時発売ですからよろしくね。**スナッチャープレゼント係にはたくさんのご応募本当にありがとうございました。**ようやく集計が終わったところで，来月号で発表しますので当たった人は自分の名前が雑誌に載るのを楽しみにまっててね。いいなー，私も10万円ほしかったな……。

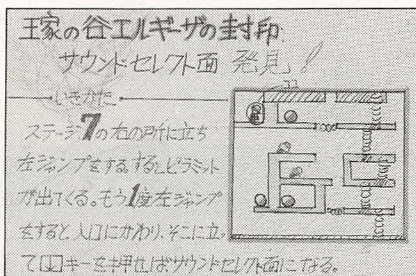
そして，気になるゲーム内容ですけど，なんと**10月中旬より全国のパソコンショップ店頭にてデモ大会が始まります。**誰よりも先に見に行ったほうがいいと思いますよ。かっこいいオリジナルステッカーがもらえるかもしれない。さらに，**スナッチャーを買った人にはラッキーなことに11月16日発売のコナミゲームコレクションVol. 1かVol. 2が当たるのだ！**とにかく買ったらユーザー登録カードを送り返してくださいね。あーっ，待ち遠しいな。

そうそう，コナミゲームコレクションっていうのは，なつかしい昔のコナミのMSXゲームが1枚のディスクにたくさん入ってとってもお得っていうやつでして，くわしいことは広告のページを見てください。

エルギーザの封印！

もうやりこんでるかな？自分でつくって楽しめるというエディットモードがついてるので，ゲームデザイナーになったような気分になれるから私はけっこう好きなんだけど……あなたは？

エディットコンテストは11月14日まで受け付けております。賞品がすごい。自分でつくったステージ入りのオリジナルカセットなのよっ！ところで……エルギーザの封印にかくし面があったんですが，知ってた？大阪の上西君からおハガキをもらったので発表しちゃいます。これです……



出たっ！MSX 2 ＋

なんと画期的なMSX 2 ＋のパソコンがついに登場してしまいました。もちろんコナミではさっそくソフトの開発を進行しました。そのタイトルはＦ－１スピリット３Ｄスペシャル。あのＦ－１スピリットのマシンがぐーんと進化したってわけです。新ハードの特徴をフルに活かした内容であなたに迫ります。なんと，２Ｐ同時マルチプレイができるっていうワクワクゲームなんです。11月初旬発売です。待っててね。



占いセンセーション

全国の占いファンのみなさん！MSXで占いができるんです。12月３日4,800円にて発売です。キャラクターがとってもかわいいのでぜったいぜったいやってみてっ！おねがいっ。

さっちゃんの テレホンサービス 聞いてる？

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

さっちゃんにお手紙くださいネ♡

The inside affair of SACOM 14

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-7609

時はもう秋。読者のみなさんはいかがお過ごしでしょうか。

秋といえばなんといっても文化祭のシーズン！最近では，パソコンを使った，かなり凝ったデモや占いをやっている学校はどうでしょうか。

（ちなみに，僕は秋はあまり好きではありません。先日バイクでハデにコケまして，休中アザだらけで，おまけにバイクは修理代7万もとられるし……誰か金貸してくれー！）

———・———・———・———

さて，秋といっても哀愁にひたる暇さえない，血も涙もない世界がこの業界。この時期はなんといっても年末商戦の重要な準備期間。今，やるべき仕事をやりきれるかどうかで，来年の正月のスケジュールが決まってしまうという，大変な期間なのであります。

●まず，年末めでたく大ヒット……ハワイ，グワム，サイパンのいずれか。

●大ヒットはしなかったものの，そこそこ売れた……冬もあたたか南国九州。

●発売できず……家で「隠し芸大会」を2日つづけて見る，というカンジだ。

できれば最初の「大ヒット」になるよう，みんなで応援してくれ！

と，そこで，「じゃぁ，年末どんなソフトを出すんですかーぁ？」と疑問に思うところだろう。

フッフッフッ……今まで極秘中の極秘だったシステムサコムの年末ソフトの数々……。ここは特別，ベーマガの読者のみなさんだけに，そっとお教えしよう。

なっ，なんと！88SR用超大作アクションRPGが，2本！2本でっせー。それと以前にもここで紹介した，MSX2専用アクションゲーム「幽霊君」の，合計3本。それと，忘れてはならない「ノヴェルウェア」シリーズの〝シャティ〟に次ぐ第4弾！「ソフトでハードな物語2」が，ひょっとしたら出るかもしれない。

おっと，この話はまた後で紹介するよーん。

———・———・———・———

……突然ではありますが，ここで，システムサコム音楽スタッフ募集のお知らせであります。

現在システムサコムでは，アルバイトの音楽スタッフを募集しています。仕事の内容は，88SR等の2203用の音楽データを，PSG，及び2151用のデータにアレンジし直すこと。オリジナリティーというより，2203のデータを，いかに質を落とさずに，PSG 3 ch.や2151に移植できるかがポイントとなるワケ。

（ちなみに，アレンジだけでなく，音楽データを実際に作るところまでやってもらうから，そこんとこよろしく。）

●**2151やPSGを扱える人。**（当たり前）

●**自宅にX68000かX1がある人。**（自宅開発ということで，ないと困る。2151用のデータはX68Kで作成し，PSG用のデータはX1で作るので，どちらかないとね。どっちも持っている人大歓迎。X1は，5'2Dドライブが最低1台あればなんでもOK。FM音源ボードも不要。）

●**センスがある人。**（むずかしいね。ちなみに暑い時使う「せんす」をもってきたヤツはたたき殺す）

●**ヤル気のある人。**（ポンキッキは不可）

●**音楽が好きで好きでしょーがない人。**（キライでこの仕事やったら地獄だべ）

●**ゲームも好きで好きでしょーがない人。**（今までにいろいろなゲームの音楽を聴いたことのある人の方が，もちろん優先）

●**音楽的教養がなるべくある人。**（……というより，あらゆるジャンルの音楽に感心のある人。歌謡曲しか聴かないようではダメ）

●**高校生以上であること。**（できれば女の子が……おっとよだれが）

●**一週間に一日から三日は会社に出れる人。**（出来た曲をもってくるだけなので，5時までに来ればよい）

●**その他，最終的に，作るべきものを作るべき期間内に作れる人。**

とまあ，まとめるとこんなカンジです。これは！と思った人は，とりあえずこちらまで電話して下さいませ。

TEL 03-635-7609（担当：斉藤 学）

ちなみにサコムには斉藤が二人いるんで，そこんとこ気を付けてよーん。

キミの作品をパッケージソフトとして世に出すいいチャンスだ！

———・———・———・———

ところで，68Kのユーザーのみなさんは，「ソフトでハード物語」はもうプレイしたでしょうか？前作の「DOME」より難易度が若干下げられているので，たぶんプレイした人全員が最後までいけることと思います。（もちろん，ベストエンドとは限りませんが……）

ミュージックも最高！という意見も各方面から届き，音楽担当の僕としては，ホッと一安心といきたいところですが，しかしユーザーはおそろしい……。

なんと，「2」はいつ出るんだ！とか，「2」をはやく出せ！という鬼のような意見が毎日バンバン届き，担当の佐藤幸之助（48万才）は4部の恐怖と6部の好奇心にふるえあがり，2度も座りしょんべんをしてしまうなど困った症状がでてしまっています。

さきほども少し触れましたが，「2」は年末発売予定です。それで，いったいどんなゲームになるのか？それは，「1」で出来なかったことすべてやるつもりなんで，すごいのが出来る予定だ。

まず，サンプリング。従来のゲームのように効果音的に使うのではなく，もっと違った使いかたがあるはずじゃーい，と，現在あれこれやってみるわけです。グラフィックも「2」となれば，2度ビックリするほどのデキ。それと，「ノヴェルジェネレーター」を組み込もう，というおいしい話もちらほら……。その他，今は言えないナイショの話はあのねのねというカンジだ。

ということで，「2」の製作はすでに始まっているのだー。

……うっ，僕は大変なことを忘れていた。何のことかって？「シャティ」ですよ「シャティ」！とうとう，出たりするんだコレが。大変長らくおまたせいたしました。発売は10月末になると思います。88ユーザーのみなさんヨロシク！（音楽もいい出来なんで……。発売までまてない人は，ミュージックテープで我慢してくれい）

フー，いろいろも書きまくりましたが，もう，なかなか原稿が埋まらなくて……（いきなり愚痴をこぼす僕）。

……てなワケで（いきなりいいかげんになってる僕），みなさんくれぐれも事故には気を付けましょう。

それでは，来月まで，トントカイモ！

いゃー，サコムって，本当にいいモンでんなー。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〶465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052―773―7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊バドル営業マン吉川です。

最近新しい事務所に移り，「心機一転，バリバリ仕事するぞーっ!!」って喜んでたら，ほんとーに仕事が増えてしまい，毎日残業地獄なのです。ううう……。

サイオブレード情報局

●今月のQエスチョン

のーまるＸ１，おねがいよぉぉう!! のーまるＸ１ですぇ――――ったい出てほしいです。先月号の加藤さんっ，僕も同じ意見ですっ。うるうる……。

北海道　宇魅河　おあい

のっけから，パワフルなお便りだこと。でも，わかりますよ。その気持ち!!

んじゃ，ここでＸ１版の移植担当のMr.Ｘに発場してもらい，その辺のことをネチネチ聞いてみましょーね。

よぴかぱ：ややや………元気してる？
Mr.X：ここんとこ忙しくて……ね。
よぴかぱ：で，Ｘ１版のサイオブレードなんだけどぉ………。
Mr.X：ギグッ。
よぴかぱ：ハイライド３の時みたいに，ノーマルＸ１でも動くの？
Mr.X：ま，そおっ，可能性としては，じゅうぶんあるんだけど。
よぴかぱ：けど，なんだよぉ。確率でいくと何パーセントなの？
Mr.X：ん―――っと，80パーセントぐらいかなっ？
よぴかぱ：して，その心は？
Mr.X：マウスのところとサウンドのところで，ちょっと問題があるかもしれないなぁ。
よぴかぱ：ふっーむ，なるほど。それさえクリアできればノーマルＸ１で動くと……。
Mr.X：いちおうねぇ。でも，ノーマル版とターボ版じゃ，ちょっと内容が違うんだよ。
よぴかぱ：え？　何，それ？
Mr.X：例えば，ディスクをアクセスしながらBGMが流れるとか……する……つもり。
よぴかぱ：ふむふむ，ターボユーザーには，それなりの満足感を与えようとゆーワケね。
Mr.X：あたりぃ!!
よぴかぱ：ユーザーの気持ちが良くわかってんじゃん。
Mr.X：ふふふ……私としてもＸ１ユーザーのはしくれ。Ｘ１ユーザーの気持ちは，手に取るよーにわかるぜ。
よぴかぱ：ほんとーに信用していいの？
Mr.X：うむむっ，実をいうとやっぱり難しいところもある。
よぴかぱ：どーゆーところ？
Mr.X：ソフト的にはそれほど問題ないけど，ハード的にちょっと問題がある。
よぴかぱ：ハード的な問題？
Mr.X：最低限，漢字ロムと２ドライブと割り込みのついたボード（マウス・FM音源・立体視のどれか）が必要なんだよね。
よぴかぱ：わ，わがままーっ。
Mr.X：んなこといったって，サイオブレードは全編アニメーションだし，BGMもビシバシだし，メッセージ量も膨大なんだよぉ。
よぴかぱ：わかった，わかった。そんなにムキになるな，冗談だってば。
Mr.X：……………。



ぶっちぎり新作情報

●レイドック２

対応機種：MSX２＋専用
メディア：3.5″ 2DD（２枚組）
価　格：6,800円
発売日：11月中旬
発売元：パナソフトセンター
開発元：T&E SOFT

タイトルを見て疑った人もいると思いますが，落ち着いて聞いて下さいね。

究極のグラフィックと１ドットスクロールで，パソコンシューティングゲームの礎を築いたあのレイドッグが，MSX２＋専用ソフト・レイドック２として生まれ変わりますっ。

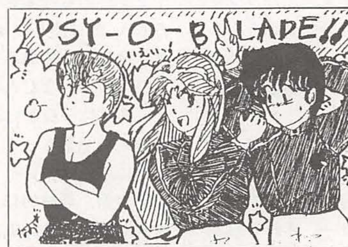
これまでの縦スクロールに加え，横スクロール・斜めスクロールのステージを追加しました。ステージ構成も氷の惑星・炎の惑星・異空間・機械生命惑星と，とってもドラマチック!! 12画面フルサイズの超巨大ボスキャラも登場し，迫力ビンビン。

パソコンシューティングゲームの常識を覆すのは，レイドックしかありません。



とゆーわけで，10月15日(土)はグレイテストドライバーの発売日です。日本GPを，一足先に体験しよう。

んじゃ，また来月!!



●富山県　安積なお



●広島県　ジュラルミン



●広島県　PHELES

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。

（編集部）

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX41	400,000円	有	有	有	有	5		(株)メディア・ビジネス
PC9801U2	76,800円	有	無	無	有	3	3.5"2DD,2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
PC-9801RA2	380,000円	有	有	有	有	5	i80386(16MHz)/V30	(株)スタンバイ
PC-9801VX21	274,000円	有	有	有	有	5	新品	ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	260,000円	有	有	有	有	5	i80286(10MHz)/V30	(株)スタンバイ
PC-9801VX21	248,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-9801CV21	238,000円	有	有	有	有	5		(株)日本マイコン流通センター
PC-9801VX2	235,000円	有	無	有	有	5	i80286(8MHz)/V30	(株)スタンバイ
PC-9801VX2	228,000円	有	無	有	有	5		パソコンショップセレクト
PC-9801VX2	225,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-9801VX2	218,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-9801VM21	215,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-98XA 3+N5923	200,000円	有	無	無	有	3	20Mハードディスク内蔵	(株)スタンバイ
PC-9801VM2	200,000円	有	無	無	有	4	V30(10MHz)	(株)スタンバイ
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-9801VF2	180,000円	有	無	無	有	4		パソコンショップセレクト
PC-9801UV2	165,000円	有	無	無	有	4	V30(10MHz)	(株)スタンバイ
PC-9801UV2	152,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-9801M2	140,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-98LT	128,000円	有	有	有	有	4		パソコンショップセレクト
PC-9801F2	108,000円	有	無	有	有	3		パソコンショップセレクト
PC-9801LT-01	93,000円	有	無	有	有	4	640Kまで増設済	(株)OAランド
PC-9801F2	90,000円	有	無	有	有	3	640Kbyteまで増設済	(株)OAランド
PC-9801F2	88,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-9801F2	85,000円	有	無	無	有	3		(株)OAランド
PC-9801U2	73,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム(株)
PC-9801(漢ROM付)	49,000円	無	無	無	有	3	RAM640Kに増設済	フューチャーランド北本
PC-9801(漢ロム付)	36,000円	無	無	無	無	3		サンエコー
PC-9801	22,000円	有	無	無	有	4	384KB内蔵	OTKコンピュータプラザ
PC-8801FR/30	84,800円	有	有	有	有	5	新品同様	ユーバース日本橋店
PC-8801FH/30	79,800円	有	有	有	有	5		ICカプセル
PC-8801FR/30	79,800円	有	無	無	有	5		ユーバース日本橋店
PC-8801mkIISR/30	78,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-8801mkII/30	48,000円	有	無	有	有	4		パソコンショップマエハラ
PC-8801mkII/30	48,000円	有	無	有	有	3		パソコンショップセレクト
PC-8801mkII/30	39,800円	有	無	無	有	4	モデル30仕様	ユーバース日本橋店
PC-8801	30,000円	有	無	有	有	3	ドライブユニットPC-80S,データレコーダPC-6082付セット	(株)メディア・ビジネス
PC-8801mkII/10	25,000円	有	無	有	有	4		サンエコー
PC88VA11	24,000円	有	有	有	有	5	デシタイズボード	サンエコー
PC-8801	20,000円	無	無	無	無	3	プリンタPR-80II (EPSON)付セット	(株)メディア・ビジネス
PC-88VA	168,000円	有	有	有	有	5	新品処分	ユーバース日本橋店
PC-6601	8,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-6001mkII	5,000円	有	有	有	有	3		コム・イン浜松店
PC-100/30+KD651	69,800円	有	無	無	有	3	専用カラーディスプレイセット	(株)スタンバイ
PC-100/30	58,000円	有	無	無	有	4		サンエコー

EPSON

PC-286VE-STD	223,500円	有	有	有	有	5	i80286(12MHz)	(株)スタンバイ
PC-286V	210,000円	有	有	有	有	5		(株)メディア・ビジネス
PC-286V	188,000円	有	有	有	有	5		ユーバース日本橋店
PC-286V-STD	165,000円	有	無	有	有	5	i80286(10MHz)	(株)スタンバイ
HC-40	38,000円	有	有	無	有	5		コム・イン浜松店

カシオ

PV-7	5,800円	有	無	有	有	3	MSX, 8KB	(株)日本マイコン流通センター

サンヨー

PHC-33	19,800円	有	無	有	有	3	MSX, レコーダ付	(株)日本マイコン流通センター

SHARP

X68000	210,000円	有	無	有	有	5	68000CPU	(株)スタンバイ
X1G/10	43,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ(CZ-820DE)ゲームパック付セット	(株)メディア・ビジネス
MZ-2861セット	180,000円	有	有	有	有	5	専用TV付	OTKコンピュータプラザ
MZ-2520	74,800円	有	有	有	有	5		(株)メディア・ビジネス
MZ-5521	68,000円	有	無	無	有	3	辞書ROM付	(株)日本マイコン流通センター
MZ-2521	59,800円	有	無	有	有	3	3.5"2ドライブ,レコーダ付	(株)日本マイコン流通センター
MZ-2531	58,000円	有	無	有	有	5		(株)OAランド
MZ-2511	48,000円	有	無	有	有	3	3.5"1ドライブ,レコーダ付	(株)日本マイコン流通センター
MZ-2521	45,000円	有	無	有	有	5		(株)OAランド
MZ-2521	40,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
X68000セット	288,000円	有	有	有	有	5	3セット	(株)OAランド
X68000ACEHD	288,000円	有	有	有	有	5	未使用,新古品	(株)日本マイコン流通センター
X68000	210,000円	有	有	有	有	5	新品展示	ユーバース日本橋店
X68000	205,000円	有	無	有	有	4		(株)OAランド
X1turboZII	118,000円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
X1turboZII	100,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
X1turboZ	88,000円	有	無	有	有	4	Z-80	(株)スタンバイ
X1turboZ	78,000円	有	有	有	有	4	5"2ドライブ,X1ターボZ	(株)日本マイコン流通センター
X1turboZ	75,000円	有	無	有	有	4		(株)OAランド
X1turboII	62,000円	有	無	有	有	4	Z-80	(株)スタンバイ
X1G/30	55,000円	有	有	有	有	5	新品展示品	ユーバース日本橋店
X1G/30	49,800円	有	無	無	有	5		ユーバース日本橋店
X1G/30	48,000円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
X1F/30	48,000円	有	有	有	有	5		ユーバース日本橋店
X1twin	48,000円	有	有	有	有	5	ドライブ2基付	ユニオン
X1F/20	39,800円	有	無	有	有	5		ユーバース日本橋店
X1F/20	34,800円	有	無	有	有	3	5"1ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
X1G	16,900円	有	有	有	有	5	新品(メーカー在庫品)	パソコンショップマエハラ
X1F/10	14,800円	有	無	有	有	3	レコーダ付	(株)日本マイコン流通センター
X1F/10	14,800円	有	有	有	有	5	新品処分	ユーバース日本橋店
X1Cs	12,800円	有	無	有	有	3	レコーダ付	(株)日本マイコン流通センター
X1F/10	12,000円	有	有	有	有	5	データレコーダ内蔵	OTKコンピュータプラザ
X1Cs	9,800円	有	無	無	有	4		サンエコー

富士通

FM-11BS	150,000円	無	無	無	無	3		パソコンショップセレクト
FM-11AD2	120,000円	有	無	無	無	3		パソコンショップセレクト
FM77AV40+FMTV-154	99,800円	有	有	有	有	5	専用カラーディスプレイセット	(株)スタンバイ
FM77AV40	85,000円	有	有	有	有	4	ソフト3本付	コム・イン浜松店
FM77AV2	70,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
FM77AV40	65,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
FM77AV20-2	59,000円	有	有	有	有	3	3.5"2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
FM77AV2	58,000円	有	無	有	有	3	3.5"2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
FM77AV40	50,000円	有	有	有	有	5	本体のみディスプレイ別売	(株)スタンバイ
FM77L4	49,800円	有	無	無	有	4		パソコンショップマエハラ
FM77AV1	49,800円	有	無	有	有	3	3.5"1ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
FM77L2	49,800円	有	無	有	有	3	3.5"2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
FM77D2	45,800円	有	無	有	有	3	3.5"2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
FM77L4	42,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
FM-16π	40,000円	有	有	有	有	5	BASIC付,256KB	OTKコンピュータプラザ
FM77D1	39,800円	有	有	有	有	4	3.5"1ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
FM77AV2	39,800円	有	無	無	有	3	68BO9E	(株)スタンバイ
FM-NEW7	12,800円	有	無	有	有	3		(株)日本マイコン流通センター

ヤマハ

YIS-805	69,800円	有	無	有	有	3	MSX2	(株)日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD552	48,000円	有	無	無	有	4	新品同様	フューチャーランド北本
KD651	45,000円	無	無	無	有	4	PC100用CRT	サンエコー
PC-KD852	43,000円	無	無	無	有	4		ユーバース日本橋店
PC-8853N	39,800円	無	無	無	有	3	400ライン,デジタル	(株)日本マイコン流通センター
PC-8853	29,000円	有	無	無	有	3	400ラインカラー	OTKコンピュータプラザ
PC-8050	8,000円	無	無	有	有	4	200ライングリーンモニタ	OTKコンピュータプラザ

SHARP

14M114C	40,000円	無	無	無	有	4	4000文字カラーモニター	ユーバース日本橋店
CU-14GB	30,000円	無	有	無	有	4		コム・イン浜松店
CZ-820D(B)	43,000円	有	無	無	有	4		パソコンショップマエハラ
CZ855DB	39,000円	無	無	無	有	4	400ラインRGB, TV	サンエコー
MZ-1D15B	25,800円	有	無	有	有	3	2000文字デジタル	(株)日本マイコン流通センター

SONY

KV-14CP2	48,000円	有	有	有	有	4	TV付21ピンアナログRGB	(株)日本マイコン流通センター

松下

TX-12M2	26,800円	有	無	有	有	3	2000文字カラー	(株)日本マイコン流通センター
TX-12T1	16,000円	有	無	有	有	3	カラーディスプレイ	(株)日本マイコン流通センター

ニデコ

NH-14DH	27,800円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	(株)日本マイコン流通センター
NH-14DH	23,000円	無	無	有	有	4	2000文字カラーモニター	ユーバース日本橋店

富士通

MB27333	42,800円	有	無	無	有	3	400ラインデジタル	(株)日本マイコン流通センター
MB-27303	19,800円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	(株)日本マイコン流通センター

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881K	83,000円	有	無	無	有	3	PC-9801シリーズ用8インチドライブ	(株)スタンバイ
PC-98H81+PC-9801-07	79,800円	有	無	無	有	3	10Mハードディスク+8インチドライブ	(株)スタンバイ
PC-9881	69,800円	有	無	無	有	3	PC-9801専用8インチドライブ	(株)スタンバイ
PC-9881(電源内蔵)	68,000円	有	無	有	有	5	98シリーズに即接続可	フューチャーランド北本
PC-9831-4W	60,000円	有	有	有	有	5	5"2DD×2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-98H33K+PC-9801-07	45,000円	有	無	無	有	3	PC-98シリーズ用,10Mハードディスクドライブ	(株)スタンバイ
PC-9881	39,000円	有	無	無	有	3	8インチFD	OTKコンピュータプラザ
PC-80S31K	46,800円	有	無	無	有	3	5"2D,2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
PC-80S31	39,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC80S31	34,000円	無	有	無	有	4		ユニオン

EPSON

HDD-20S(20メガHD)	100,000円	有	有	有	有	5	インターフェース・ケーブル付	フューチャーランド北本
TF-50(PC用)	53,000円	有	無	無	有	4	5"2HD×2ドライブ	フューチャーランド北本
TF-10	29,000円	有	有	有	有	3	PC用5"2D,2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
TF-10PC	24,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

SHARP

CZ-501F	54,800円	有	無	無	有	5		ユーバース日本橋店
CZ-800F	42,800円	有	無	有	有	3	X1用5"2D,2ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
CZ-503F	21,800円	有	無	有	有	3	X1用5"2D,1ドライブ	(株)日本マイコン流通センター
CZ-31FR	3,800円	有	有	有	有	5	新品3インチFDD	ユニオン

ロジテック

LFD-550ⅡFM	39,800円	有	無	有	有	3	5″2D,2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
LFD-550PC	29,800円	有	無	有	有	3	5″2D,2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM-9950	95,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
NM-9900第2漢ロム付	80,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
NM-9300S	58,000円	有	無	有	有	3	24ピンドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201V	165,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
PC-PR201	49,800円	有	無	無	有	4	第2水準,トラクタ付	ユーバース日本橋店
PC-PR201	39,800円	有	無	無	有	4		ユーバース日本橋店
PC-PR406	34,800円	有	無	有	有	3	24ピン熱転写(漢字)	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR104	29,800円	有	無	無	有	3	24ピンラインドット(漢字)	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR406	25,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-PR403	10,000円	有	有	有	有	5		ICカプセル

EPSON

MP-80F/T	9,800円	有	無	有	有	3	FM用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-1P17B	20,000円	無	有	無	有	4		コム・イン浜松店

スター精密

AR2415	59,800円	有	有	無	有	5		ユーバース日本橋店

セイコー

GP-550M	16,800円	有	無	有	有	3	PC用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
GP-500MX	14,800円	有	有	有	有	5		ICカプセル

SONY

PRN-C41	18,800円	無	無	有	有	3	MSX用プロッタプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

MB27410	80,000円	有	無	無	無	3	15インチ漢字プリンタ	パソコンショップセレクト

ブラザー

M1724P	62,000円	有	有	無	有	5		ユーバース日本橋店
M1024ⅡP/X	45,800円	有	無	無	有	3	24ピンドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
M-1024ⅡP/X	39,800円	有	有	有	有	5	24ドット日本語プリンタ	㈱スタンバイ

ワープロ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ワードバンクG	68,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

カシオ

HW-1000	54,800円	有	無	無	有	3	CRTつき,FDDつき	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

WD-530	79,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
WD-520	70,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

富士通

OASYS30AFⅡ	128,000円	有	無	有	有	3	オアシス	㈱日本マイコン流通センター

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Rタイプ	90,000円	有	無	無	有	4		テクナート
迷宮島	80,000円	有	無	無	有	4		テクナート
R-タイプ	78,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
Mr.ヘリの大冒険	75,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ビジランテ	65,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スパルタンX	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ヤンチャ丸	18,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ヤンチャ丸	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
妖獣伝	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トロピカルエンジェル	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ロードランナー1~4	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ジッピーレース	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
トロピカルエンジェル	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

アップル

おとなの麻雀	65,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋

アルバ

リアル麻雀アダルト	14,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
ザ・マージャン	14,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
リアル麻雀	14,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
リアル麻雀	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リアル麻雀	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート

アルファ電子

エクイテス	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
高校野球	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

ザ・ディープ	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ファイアトラップ	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
キングオブボクサー	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
クラシュ・ロード	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

SNK

ゴールドメダリスト	85,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイティング・サッカー	78,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
航空騎兵物語	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ファイティングゴルフ	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイコソルジャー	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート

バトルフィールド	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タッチダウンフィーバー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タッチダウンフィーバー	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バドルマニア	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ジャンボウⅡ	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バドルマニア	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アテナ	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ASO	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
名人戦	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
キャンバス・クロッキー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

カプコン

ラストデュエル	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ラスト・デュアル	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
F1ドリーム	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
1943	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドアーム	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
闘いの挽歌	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドアーム	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バルガス	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
戦場の狼	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ソンソン	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

コナミ

グラディウスⅡ	150,000円	有	無	無	有	4		テクナート
A-JAX	80,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ライフフォース	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
悪魔城ドラキュラ	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フラックアタック	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
恋のホットロック	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
メガゾーン	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ジャイラス	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ツタンカーム	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミスター五右衛門	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サーカスチャーリー	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ロードファイター	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ハイパーオリンピック	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんピュー	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
マーカム	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
いっき	9,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

P-47	100,000円	有	無	無	有	4		テクナート
キック・オフ	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
魔魁伝説	65,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ぶたさん	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
銀河任侠伝	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ぶたさん	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アーガス	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バルトリック	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
シティコネクション	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

獣王記	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
エースアタッカー	88,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
モンスターランド	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
UFO戦士ようこちゃん	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エンゼルキッズ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ミスターバイキング	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ピタゴラスの謎	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ギガス	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
パーフェクト・ビリヤード	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
青春スキャンダル	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
オパオパ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワンダーボーイ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フリッキー	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワンダーボーイ	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バンクパニック	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀PⅢ	98,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀PⅡ	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スーパーリアルPI	20,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋

タイトー

歌舞伎Z	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガ	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
究極タイガー	68,000円	有	無	無	有	4		テクナート
特殊部隊UAG	60,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ダブルドラゴン	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
Dr.トッペル探険隊	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
飛翔鮫	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バブルボブル	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
リベンジ・オブ・ドゥ	30,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ドッジボール	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
キック&ラン	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
VSホットスマッシュ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
奇々怪界	18,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ウィズ	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
奇々怪男	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アルカノイド	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リングファイター	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベータアクション	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

チェルノブ	55,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイコンクスオスカー	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイコニック・オスカー	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
S.R.D	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブレイウッド	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
のぼらんか	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
撃墜王	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
のぼらんか	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
撃墜王	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドポケット	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
強行突破	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スチャラカ空中戦	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
トライアウト	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トライアウト	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニンラバー	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロゴルフ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

西遊降魔録	75,000円	有	無	無	有	4		テクナート
熱血高校ドッジボール部	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
くにお君	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

リード・アングル	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
シルクワーム	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワールド・カップ	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ボンジャック	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
タンクバスターズ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ボンジャック	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

ナムコ

メルヘンメイズ	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ベラボーマン	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ドラゴンスピリット	85,000円	有	無	無	有	4		テクナート
源平討魔伝	55,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
イシターの復活	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
メトロクロス	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トイポップ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ドルアーガの搭	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ディグダグⅡ	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブル・ラブル	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ゼビウス	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
マッピー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ニューラリーX	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ディグダグ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラグシアン	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

麻雀好きの懲りない面々	65,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱長屋
テラフォース	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
子連れ狼	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
クイズ・ハイホー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱長屋
妖魔忍法帖	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
レジオン	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ナイトギャル	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

任天堂

ドンキーコングJr.	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マリオブラザーズ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

お雀子ハイスクール	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
お雀子ハイスクール	40,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱長屋
ラビオレプス	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
お雀子クラブ	14,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱長屋
お雀子クラブ	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

UPL

ミュータントナイト	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ノバ2001	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
忍者くん	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンギン君ウォーズ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

Mr.Do	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
Mr.DO ユニコーン	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr.DO ワイルドライド	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジャンピングジャック	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミスタードゥVSユニコーン	10,000円	有	無	有	有	4		㈱長屋
Mr.DO	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ユーガ

麻雀学園(アカデミー)	65,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱長屋

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8801-23	24,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801-24	24,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801-09	19,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-PR201-02K	18,500円	有	有	有	有	5	201用第2水準漢字ROM	フューチャーランド北本
PWP-70G-AS	12,000円	有	無	有	有	5	mini7GX用シートフィーダー	フューチャーランド北本
PC-9801-03	7,000円	有	有	有	有	5	98用カセットインターフェース	フューチャーランド北本
PC-9801-21n	7,000円	有	有	有	有	5	U2用128K増設RAM	フューチャーランド北本
PS88-1010-2W	5,000円	有	無	有	有	3	PC8801用キーボード付ワープロ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801用漢字ROM	3,800円	無	無	無	無	4		ユニオン

SHARP

CZ-8RL1	12,000円	無	無	有	有	3	X1用レコーダ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8KR	5,000円	有	無	無	無	4		ユニオン
MZ-1R18	4,500円	無	無	無	無	4	RAMファイル	ユニオン
MZ1R23	3,200円	有	有	有	有	5	新品漢字ROM	ユニオン
CZ-8VC	3,000円	無	無	有	無	5		ユニオン
MZ-1M08	2,800円	有	有	有	有	5	ボイスボード新品	ユニオン
MZ1T03	2,000円	有	有	有	有	5	MZ用データレコーダ新品	ユニオン
CZ-8BE1	700円	有	有	有	有	5	I/Oボード	ユニオン
MZ5Z002	600円	有	有	有	有	5	新品システムプログラム	ユニオン
MZ1E14	600円	有	有	有	有	5	新品0bI/F	ユニオン
MZ1E18	600円	有	有	有	有	5	新品0DI/F	ユニオン
MZ1C26	500円	有	有	有	有	5	新品プリンターケーブル	ユニオン
MZ8BCO4J	400円	有	有	有	有	5	新品GPIBケーブル	ユニオン
MZ6P09	400円	有	有	有	有	5	トラクター新品	ユニオン
MZ1E25	100円	有	有	有	有	5	新品ポケコン接続ケーブル	ユニオン

セガ

FM-SOUNDUNIT	2,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

テックメイト

F7-SRD	10,800円	有	無	有	有	3	FM用イメージスキャナ	㈱日本マイコン流通センター

松下

CF-2111	4,500円	有	有	有	有	5	MSX用RFコンバーター	フューチャーランド北本

富士通

FM-7用マウス・マウスボード	3,800円	無	無	無	無	4		ユニオン

和知電子

TMK-9801R	25,000円	有	無	有	有	5	98用RAMディスク(ソフト付)	フューチャーランド北本

調査にご協力いただいた販売店リスト

■ＩＣカプセル：〒090　北海道北見市北1条西2丁目　☎0157-23-8444

■ＯＴＫコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516

■パソコンショップマエハラ：〒373　群馬県太田市本町21-3　☎0276-25-3410

■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199

■㈱ＯＡランド：〒150　東京都渋谷区円山町20-4 第5日新ビル1F　☎03-770-8855

■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528

■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455

■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8 蒲田エレクトロプラザ2F　☎03-739-2911

■パソコンショップセレクト：〒390　長野県松本市沢村3-4-47　☎0263-36-7190

■コム・イン浜松店：〒432　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781

■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971

■㈱ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016

■ユニオン：〒556　大阪市浪速区日本橋東3-2-22 フタバビル3F　☎06-644-0554

■㈱メディア・ビジネス：〒760　香川県高松市今里町72-4　☎0878-37-1010

■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832

■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524

■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる **KIC-045組立てフルキット**〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)

★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

■価格（KIC-045組立てフルキット）

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応	¥29,000
Ⓑ.RGB21ピン対応	¥23,000
Ⓒ.Ⓐ、Ⓑ両方対応	¥32,000

※いずれもTV接続ケーブル付

待望のコントロールBOX 新発売（KIC-045DX） 実用新案申請済

★完成品価格は各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、組立てフルキット価格より**5000円プラス**になります。

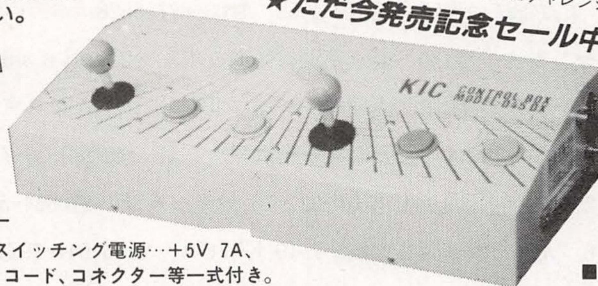
※御注文の際はタイプ別と完成品又はフルキットと明示して下さい。

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！ 中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK!! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ！ ハイスコアにチャレンジ!!

図解入り組み立てキットにチャレンジ！

★ただ今発売記念セール中！

君のお部屋はゲームコーナー！



★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2チャンネル)

■寸法…W450×D200×H100(㎜)

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…＋5V 7A、＋12V 1A、－5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045　各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル) TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー（連射装置）ボード 新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

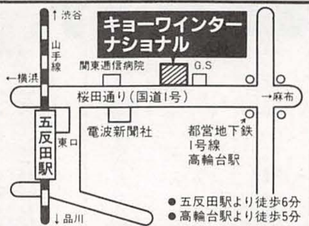
組立てキット ¥2,700 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best!』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました！

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。来て、見て、確かめてお買い求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。
●ショールーム営業時間：午後1:00〜5:00



◇ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります！

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

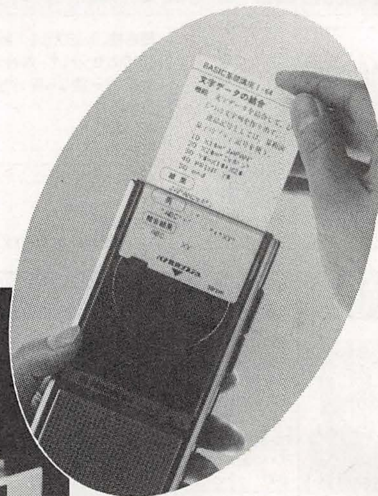
㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F ☎03-448-0832代・FAX03-448-8060

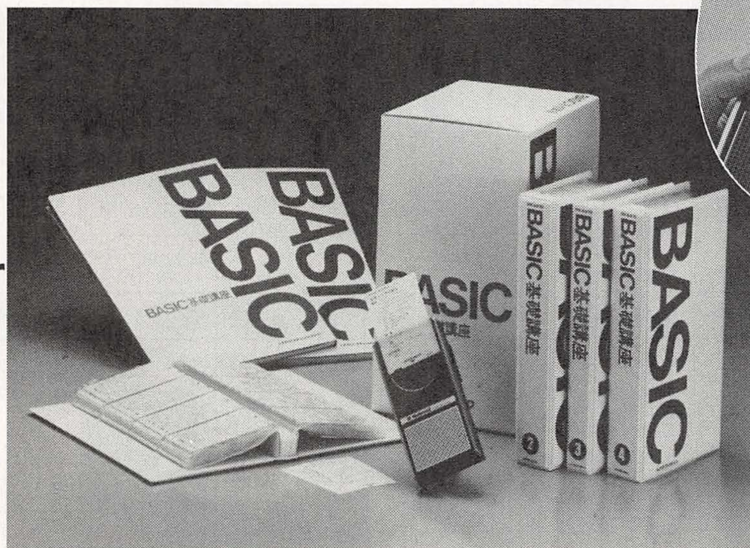
★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

ゼロからでもだいじょうぶ
70秒オーディオカード方式で
NECの「PCシリーズ」が自由自在





先頃、経済紙に全社員の三割、特に〝コンピューターアレルギー〟の強い中堅管理職はほぼ全員対象に、パソコン教育を実施するという記事が載っていた。中・高年層の中には「これは困った……」と頭を抱える向きもありそうだが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っているPCシリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでOA全盛になっても恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも恰好の学習システムなのだ。いま注目の『BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション(適用業務)として本格的に活用するには、BASICと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「BASICがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしBASICそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところが、ここにきて「BASICはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけは、パナ教育システムの『BASIC基礎講座』らしい。その中から、何人かに意見をきいてみた。

「初めて本を読んだときには、プログラム言語がよくわからなくてうんざりしたんですが、BASI

C基礎講座を始めてからは、本で勉強するよりずっと易しいということがわかりました」
(松本洋一君・20歳)
「パソコンを使いこなせる自信がついたので将来に希望がもてるようになった」
(村田政夫さん・27歳)
「飽きがこないから、面白いように頭に入ってくるし、やっていて楽しい」
(松田信さん・32歳)
「基礎をマスターするにはもってこいの教材。これならＢＡＳＩＣが確実にわかる」
(菅原重史さん・35歳)
これらの声をきいていると、どうやらパソコンは、グングンのめりこんでゆける興味の対象となったと言えそうである。

PCを自由自在に使いこなせ

では『ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると――。
最大の秘密は、目と耳によってくり返し学習ができることと、大切なポイントが確実にわかるように親切ていねいな編集がなされていることだ。
手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。
教材の開発については、マイコンのスーパースター、ビル・ゲイツ率いる米マイクロソフト社の承認を得て、そのノウハウをそっくり生かしている。
カードは、入門編が100枚、文法編が152枚、周辺機器編が100枚、応用編が152枚、しめて504枚のカードがそろっている。
しかも、504枚のカードには、ＰＣシリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって、『ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣの「ＰＣシリーズ」が自由自在に使いこなせるというわけ。
「会社でいま使っている、ＰＣシリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」
と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん(36歳)。
「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で、昼休みや食事のとき、通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。
東大の名誉教授で、都立工科短期大学の渡辺茂学長は、
「この教材は、基礎から応用までがとてもわかりやすく、実用性に富んだ内容になっているために、それだけ学習効果が大きい」と絶賛する。

市販ソフトも自分に合わせて

パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣしかないといっていい。
そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターできるようになったというわけだ。
「仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めませんが、『ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身につきます」
と渡辺茂学長。
もうひとつ、この教材の見逃せない魅力は、市販のソフトが自由に手直しできることだ。
プログラムづくりの基本がマスターできるために、市販のソフトを一部手直ししながら、自分の業務にあった内容に変更するなどはスイスイできる。こうなれば、まったく新しい独自のソフトをつくるよりもラクだし、手間も半分以下ですむ。



このように『ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、これまでプログラム言語にしりごみしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座であることは確かだ。
『BASIC基礎講座』の価格は、分割払いで月々3,600円の15回(初回のみ4,778円)。
一括払いだと49,800円。

■ハガキでのお申込みは、
①「BASIC」希望②郵便番号・住所(フリガナ) ③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別――以上を明記の上
〒101-91
東京・神田局私書箱17号
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」115係へ。
■電話でのお申込みは、
☎東京03−255−3381㈹
(日曜・祭日も24時間受付可)
お申込みをうけてから10日以内に(送料当社負担)お届けします。万一、お気に召さない場合は、教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。
※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

NEC

NEC PC-9801 RX2

アクセス **No.B1101**

価格￥789,800 ➡ **IPL超特価**

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD*2)	￥398,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	￥ 84,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	￥ 58,000
PC-PR201H3(15"24ピン漢字65字/秒カラー。ハガキ可。トラクタ付き)	￥225,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	￥ 24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	￥ 0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格階の段の差¥9800)	￥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	￥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥ 0

標準価格￥789,800

¥1,600×72回 ボーナス5.0万×12回

￥ 4,900×72回	ボーナス 3.0万×12回
￥ 7,100×48回	ボーナス 4.0万×8回
￥ 9,400×36回	ボーナス 5.0万×6回
￥ 9,900×72回	ボーナス なし

NEC PC-9801 RA2

アクセス **No.B1103**

価格￥1,121,800 ➡ **IPL超特価**

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	￥498,000
CU-14AD(人気の超高解像度0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き)	￥ 84,800
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)	￥145,000
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	￥ 20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース)	￥ 98,000
Lotus 1-2-3ガイド(Lotus1-2-3の高機能を分かり易く解説)	￥ 2,400
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3,3)磁気ディスクを効率良く活用する)	￥ 18,000
DISKで学ぶMSDOS(実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ)	￥ 15,000
一太郎 Ver,3(MS-DOS版ワープロソフト)	￥ 58,000
TURBO C Ver1,5(C言語)	￥ 19,500
DISKで学ぶ C(実際にパソコン上べ実行しながら無理なくC言語を学ぶ)	￥ 18,000
まいとーく(通信ソフト)	￥ 28,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム クラス4)	￥ 46,800
PC-9872U(マウス)	￥ 10,000
SA-600(キーボード格納省スペース型キャスター付W67H132D50)	￥ 39,800
SNC-081(布張肘掛け付き回転イス)	￥ 20,500
A300(原稿スタンド¥8000)	￥ 0
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK電卓機能付)	￥ 0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	￥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	￥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥ 0

標準価格￥1,121,800

¥6,200×72回 ボーナス5.0万×12回

￥ 9,500×72回	ボーナス 3.0万×12回
￥10,000×60回	ボーナス 4.05万×10回
￥ 11,800×48回	ボーナス 5.0万×8回
￥17,600×36回	ボーナス 5.0万×6回

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場/テレビ朝日土曜ワイド劇場。又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

NEC PC-9801 UV II

アクセス **No.B1110**

価格￥589,100 ➡ **IPL超特価**

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	￥265,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	￥110,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	￥ 25,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)	￥ 14,500
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	￥ 99,800
AP-500PC(カラー10"漢字80字/秒半角袋文字ハガキ、レポート紙可)	￥ 74,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分スケジュルメモOK電卓機能付)	￥ 0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	￥ 0
添削付通代講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	￥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥ 0

標準価格￥589,100

¥2,600×72回 ボーナス3.0万×12回

￥ 5,100×72回	ボーナス 1.5万×12回
￥ 5,000×48回	ボーナス 3.34万×8回
￥ 8,000×36回	ボーナス 3.38万×6回

アクセス **No.B1111**

価格￥554,300 ➡ **IPL超特価**

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3,5"×2FD)	￥265,000
PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)	￥ 89,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	￥ 58,000
M-1224P/X(業書, 定形書式割付印字機能, 漢字60字/秒, システム手帳可)	￥ 79,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	￥ 24,500
信長の野望/全国	￥ 9,800
大戦略II	￥ 9,800
イースII	￥ 7,800
ラストハルマゲドン	￥ 9,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK電卓機能付)	￥ 0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	￥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	￥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥ 0

標準価格￥554,300

¥3,000×72回 ボーナス2.28万×12回

￥ 4,500×48回	ボーナス 3.0万×8回
￥ 7,300×36回	ボーナス 3.0万×6回
￥ 9,500×24回	ボーナス 5.0万×4回

NEC PC-88 VA2

アクセス **No.B1120**

価格￥628,070 ➡ **IPL超特価**

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	￥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ, スピーカ, チルトスタンド付)	￥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	￥ 39,800
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツール/PI)	￥ 28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能, グラフィック機能, 通信機能)	￥ 36,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	￥ 83,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	￥ 24,000
A4カット紙(100枚)	￥ 470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK電卓機能付)	￥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	￥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥ 0

標準価格￥628,070

¥3,000×72回 ボーナス2.92万×12回

￥ 5,000×48回	ボーナス 3.56万×8回
￥ 7,600×48回	ボーナス 2.0万×8回
￥ 9,100×36回	ボーナス 3.0万×6回

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

アクセス **No.B1121**

価格￥465,600 ➡ **IPL超特価**

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	￥298,000
PC-KD863S(15"0,39ステレオアンプ、スピーカー、チルトスタンド付)	￥118,000
信長の野望/全国版	￥ 9,800
イースII	￥ 7,800
スーパー大戦略	￥ 8,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	￥ 24,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	￥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥ 0

標準価格￥465,600

¥1,000×72回 ボーナス2.88万×12回

￥ 3,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
￥ 5,000×36回	ボーナス 3.18万×6回
￥10,000×24回	ボーナス 3.0万×4回

アクセス **No.B1107**

価格￥103,300 ➡ **IPL超特価**

ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	￥ 99,800
ミュージくんデータ曲集(ミュージくん)	￥ 3,500

標準価格￥103,300

¥2,600×36回 ボーナス なし

￥ 3,800×24回	ボーナス なし
￥ 3,900×12回	ボーナス 2.0万×2回

アクセス **No.B1108**

価格￥39,800 ➡ **IPL超特価**

SA-600(キーボード格納付省スペース型キャスター付きW67H132D50)	￥ 39,800
A300(原稿スタンド¥8000プレゼント)	￥ 0

標準価格￥39,800

¥1,400×24回 ボーナス なし

￥ 2,600×12回	ボーナス なし

アクセス **No.B1109**

価格￥191,600 ➡ **IPL超特価**

一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	￥ 58,000
MEDiAGRAPH-10(細かい線、複雑な形, なぞり書き等, 小技可能のマウスタブレット)	￥ 498,00
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	￥ 83,800

標準価格￥191,600

¥1,800×48回 ボーナス1.0万×8回

￥ 2,900×60回	ボーナス なし
￥ 4,800×24回	ボーナス 1.0万×4回
￥ 4,500×36回	ボーナス なし

夏or冬の
ボーナス一括
システムはお手元へ

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

Oct.8～Nov.8

NEC

NEC PC-8801 MA

アクセス No.B1125

価格¥353,400 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ,スピーカー,チルトスタンド付)	¥118,000
PC-8872(マウス)	¥ 9,800
信長の野望/全国	¥ 9,800
ソーサリアン	¥ 9,800
スーパー大戦略	¥ 8,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.21万×12回　標準価格¥353,400

¥ 3,100×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 7,100×24回	ボーナス 3.0万×4回

アクセス No.B1126

価格¥471,270 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)	¥ 89,800
PC-8872(マウス)	¥ 9,800
P.1(ピーワン)(直接作画,写真取込,拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥ 40,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥ 83,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオ+ユーティリティディスク)	¥ 5,800
信長の野望/全国版	¥ 9,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分,スケジュルメモOK電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.88万×12回　標準価格¥471,270

¥ 3,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.17万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.0万×4回

◆日曜・祭日指定配達◆

アクセス No.B1127

価格¥418,200 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
CU-14AD(人気の超高解像度0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き)	¥ 84,800
PC-8872(マウス)	¥ 9,800
Shogun 2(ワープロ、データベース、表計算、グラフィック、)通信機能)	¥ 34,800
COMSTAR 1212 AT(1200/300全二重モデム)	¥ 21,000
TR-24CL(24カラー熱転写第2水準付ハガキ可)	¥ 69,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分,スケジュルメモOK電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.52万×12回　標準価格¥418,200

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥ 4,300×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 8,500×24回	ボーナス 3.0万×4回

NEC PC-8801 FA

アクセス No.B1130

価格¥306,200 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)	¥ 89,800
ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオ+ユーティリティディスク)	¥ 5,800
イースII	¥ 7,800
スーパー大戦略	¥ 8,000
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,900 ×48回 ボーナス2.0万×8回　標準価格¥306,200

¥ 3,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 4,800×24回	ボーナス 3.0万×4回

◆全国無料配達◆

アクセス No.B1131

価格¥307,400 ➡ IPL超特価

品名	価格
PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付き)	¥110,000
信長の野望/全国版	¥ 9,800
ソーサリアン	¥ 9,800
ラストハルマゲドン	¥ 9,800
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.9万×12回　標準価格¥307,400

¥ 2,000×48回	ボーナス 2.22万×8回
¥ 3,000×36回	ボーナス 2.62万×6回
¥ 5,800×24回	ボーナス 3.0万×4回

LEVEL UP 下取りも ご相談下さい

7ヶ月先からOK お支払い

翌月一括から自由に設定

アクセス No.B1133

価格¥41,200 ➡ IPL超特価

品名	価格
ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオ+ユーティリティディスク)	¥ 5,800
イースII	¥ 7,800
スーパー大戦略	¥ 8,000
信長の野望/全国	¥ 9,800

¥1,000 ×48回 ボーナス なし　標準価格¥41,200

¥ 1,200×36回	ボーナス なし
¥ 1,800×24回	ボーナス なし

アクセス No.B1134

価格¥130,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
Shogun 2(ワープロ、データベース、表計算、グラフィック、通信機能)	¥ 34,800
COMSTAR 1212 AT(1200/300全二重モデム)	¥ 21,000
AP-500PC(カラー10" 漢字30字/秒半角袋文字ハガキ、レポート紙可)	¥ 74,800
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,300 ×36回 ボーナス1.0万×6回　標準価格¥130,600

¥ 3,000×36回	ボーナス なし
¥ 4,300×24回	ボーナス なし

比較!! さらに差がついたお支払い

SHARP

IPL 実績から実戦・X68初の通信教育制度

SHARP X-68000

アクセス No.B1141

価格¥468,600 ➡ IPL超特価

品名	価格
CZ-601C(CPU68000,2Mバイト,65536同時発色)	¥319,800
CZ-603D(高解象度0.31ドットピッチ,オーバースキャン,チルト付)	¥ 84,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
源平討魔伝	¥ 7,800
信長の野望/全国版	予価 ¥ 9,800
スペースハリアー	¥ 6,800
リターンオブイシター	¥ 6,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント!)	¥ 0
X68通信講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き。解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥2,000 ×72回 ボーナス2.5万×12回　標準価格¥468,600

¥ 5,000×48回	ボーナス 2.15万×8回
¥ 6,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.68万×4回

70,000人もの人々が体感した安心感。
――信頼のIPLワイドサポート

経済的な ステップアップクレジット

例えば、まず月々1000円からスタートして、2年後は3000円とステップアップが可能です。

超低金利 ……… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、10月8日より11月8日までの期間に限らせていただきます。

アクセス No.B1140

価格¥545,000 ➡ IPL超特価

CZ-600C(65536同時発色、ソフト<グラディウス>付、ステレオ音源)	¥369,000
CZ-601D(、39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
源平討魔伝	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
ラストハルマゲドン	¥ 9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント!)	¥ 0
X68通信講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き。解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥545,000

¥2,600 ×72回 ボーナス 2.0万×12回

¥ 5,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 5,700×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 9,800×24回	ボーナス 3.5万×4回

IPL FORUM ひとりひとりを しっかりフォロー IPL PROSHOP SERVICE

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B1142

価格¥691,600 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(、31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
ザ・リターン・オブ・イシター	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント!)	¥ 0
X68通信盾講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き。解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥691,600

¥3,000 ×72回 ボーナス 3.8万×12回

¥ 5,000×72回	ボーナス 2.6万×12回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 10,100×36回	ボーナス 4.0万×6回
¥ 7,500×60回	ボーナス 2.0万×10回

アクセス No.B1143

価格¥549,400 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-601D(、39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
X68通信講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き。解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥549,400

¥3,000 ×72回 ボーナス 3.0万×12回

¥ 4,600×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 6,100×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.73万×6回
¥ 10,100×36回	ボーナス 2.5万×6回

アクセス No.B1150

価格¥46,800 ➡ IPL超特価

源平討魔伝	¥ 7,800
スペースハリアー	¥ 6,800
リターン オブ イシター	¥ 6,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
R-TYPE	¥ 7,800
クルージュ	¥ 8,800

標準価格¥46,800

¥1,400 ×36回 ボーナス なし

¥ 2,100×24回	ボーナス なし
¥ 2,400×12回	ボーナス 1.0万×2回

組み合せ自由

EPSON PC-286VE STD

アクセス No.B1155

価格¥416,600 ➡ IPL超特価

PC-286VE-STD(CPU80286, 12MHz, 5"2FDD)	¥298,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
PC-286MS(マウス)	¥ 9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥416,600

¥1,800 ×72回 ボーナス 2.0万×12回

¥ 5,100×72回	ボーナス なし
¥ 8,300×24回	ボーナス 3.0万×4回

(¥)月々わずか1000円

アクセス No.B1152

価格¥65,800 ➡ IPL超特価

CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可、漢字53字/秒)	¥ 65,800

標準価格¥65,800

¥1,700 ×36回 ボーナス なし

¥ 2,500×24回	ボーナス なし

ジョイカード

THANKS 70000人フェア

実施10/8(SAT)~11/8(TUE)

Chance 1 期間中、システムお買い上げの方、先着200名様に、電話帳電卓をプレゼント(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

Chance 2 期間中、デスクをお買上げの方全員に、A-300(原稿用スタンド¥8,000)をプレゼント

Chance 3 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方全員にCZ-8NJ1(ジョイカード)をプレゼント

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

FUJITSU FM77AV40EX

アクセス No.B1153

価格¥331,400 ➡ IPL超特価

FM-77AV40EX(26万色表示、グラフィック機能強化!)	¥168,000
FMTV-154(15"4000文字音声多重)	¥138,000
イースII	¥ 7,800
信長の野望/全国	¥ 9,800
マンハッタン・レクイエム	¥ 7,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証保証書き)	¥ 0

標準価格¥331,400

¥1,900 ×48回 ボーナス 2.1万×8回

¥ 3,000×36回	ボーナス 2.4万×6回
¥ 5,200×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 4,500×60回	ボーナス なし

SHARP

アクセス No.B1151

価格¥72,200 ➡ IPL超特価

CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥ 17,800
CZ-221HS(オリジナリティを活かせるポップアートツール)	¥ 19,800

標準価格¥72,200

¥1,500 ×48回 ボーナス なし

¥ 2,000×36回	ボーナス なし
¥ 2,900×24回	ボーナス なし
¥ 4,600×15回	ボーナス なし

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

アクセス No.B1157

価格¥217,400 ➡ IPL超特価

一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
Ninja 2(同時に3ファイル操作OKデーター覧表示グラフ可データベース)	¥ 39,800
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)	¥ 44,800
AP-500PC(カラー10"漢字80字/秒半角袋文字ハガキ、レポート紙可)	¥ 74,800
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥217,400

¥1,000 ×72回 ボーナス 1.03万×12回

¥ 3,700×48回	ボーナス なし
¥ 3,700×24回	ボーナス 2.0万×4回

IPL FORUM "OFF"を知らない ビジネスシーンを 応援。

日曜・祭日・指定日配送OK!　輸送上のトラブルにも対応　お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

アイ・ツー中古買売システム

全国ネットワークでスタート！

パソコン
ワープロ
ファミコン
ソフト
AV機器

- 不用品買取り・下取り・委託etc. 消費者(ユーザー)のニーズにあわせたリサイクルシステムを是非とも御利用ください。
- 東京店にて大阪・名古屋の在庫商品の取り寄せも即O.K／掘出し物がいっぱい／
- 日々の相場に応じた㊜価格、㊢商品を／
- どこよりも高く買い取ります。どこよりも安く販売します。他店とぜひ比較してください。

アイ・ツー各店別 早いもの勝ち 特選中古ハード

東京店／X68000ブラック＋専用ディスプレイCZ600DB	説明書、付属品有	¥230,000−
名古屋店／PC-8801MR	箱、説明書、付属品有	¥87,800−
大阪店／FM-77AV20	説明書、付属品有	¥48,000−

アイ・ツー買い取り価格表

9月度

機種	定価	買取り価格※	買い取り人気度	機種	定価	買取り価格※	買い取り人気度
PC9801UV21	¥318,000	¥130,000	★★★	PC8801MA	¥198,000	¥110,000	★★★
PC9801VM21	¥433,000	¥180,000	★★★★★	PC88VA2	¥298,000	¥155,000	★★★★
PC9801VX21	¥433,000	¥220,000	★★★★★	X68000 (CZ-600C)	¥369,000	¥140,000	★★★
PC9801UX21	¥348,000	¥150,000	★★★	X68000ACE (CZ-601C)	¥319,800	¥180,000	★★★★
PC9801CV21	¥355,000	¥195,000	★★★★	X68000ACE HD(CZ-611C)	¥399,800	¥220,000	★★★
PC9801UV11	¥265,000	¥160,000	★★★★★	X1turboZⅡ	¥179,800	¥ 80,000	★★★
PC9801LV21	¥345,000	¥195,000	★★★★	FM77AV40EX	¥168,000	¥ 50,000	★★★
PC9801RA2	¥498,000	¥380,000	★★★★★	FM77AV20EX	¥108,000	¥ 38,000	★★
PC8801FA	¥168,000	¥ 90,000	★★★★				

商品の買い取り価格が変動することがありますので、TELにてお確かめ下さい。※この価格は完備状態のものです。

フロッピーディスク

フジ		3M		マクセル		ノーブランド	
5'2HD	¥153	5'2D	¥110	5'2D	¥123	5'2D	¥39
5'2D	¥118	5'2HD	¥138	5'2HD	¥153	5'2HD	¥71
3.5'2HD	¥520	5'2DD	¥125	5'2DD	¥145	3.5'2HD	¥250
3.5'2DD	¥270	3.5'2HD	¥490	3.5'2HD	¥530	3.5'2DD	¥130
		3.5'2DD	¥320	3.5'2DD	¥350		

アイ・ツー超低金利 楽々クレジットをご利用下さい!! 冬のボーナス一括払O.K.!!

その他なんでもセット 他店に負けない超特価!!

日本橋 秋葉原 アメ横 でおなじみのアイ・ツー

お近くの方はお立ち寄り下さい!! 通販の方お気軽にTELしてネ!!

★ファミコン・ユーザーの必携ツール★

日本製 最高級品 1Pケース入
- 生ディスク1枚 ¥300
- 生ディスク10枚 ¥2,700
- 生ディスク20枚 ¥5,200
- ディスクライターで書きかえられるディスク 1枚¥880

送料は20枚まで¥500 沖縄 ¥1,500 100枚以上は別途ご相談に応じます。

- 「トンカチ」＋「子育て」 セット特価¥12,000
- 「トンカチ」＋「子育て」＋生ディスク 10枚 セット価格¥14,500
- 「トンカチ」＋「子育て」＋生ディスク 20枚 セット価格¥17,000

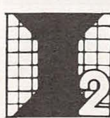
■お求め方法 有名パソコンショップ、ファミコンショップで、お求め下さい。なお、直接本社にお求めの方は当社まで現金書留でお申し込み下さい。(送料は当社負担ですが、生ディスクのみの方は、お客様負担です)

「トンカチ」「子育て」の代理店募集中／ くわしくは、お電話下さい。

限・定・激・安

早い者勝ち売り切れ御免
■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付／

年中無休



Information & Interface

株式会社 アイ・ツー



通販窓口
- 大阪 06-632-0012(代)
- 名古屋 052-263-1198(代)
- 東京 03-258-1198(代)

大阪店／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198(代)
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198(代)

40%～20%off 新品ソフト販売コーナー

超特価人気ビジネスソフト

種別	ソフト名	定価	価格	割引
ワープロ	新一太郎 98 ver.3 (5'2HD版)	定価￥58,000	¥37,800	35%off
グラフィック	花子 (98シリーズ) (5'2HD版)	定価￥58,000	¥38,800	33%off
ワープロ	NINJA2 98	定価￥39,800	¥27,800	30%off
	ロータス1-2-3 (5'2HD版)	定価￥98,000	¥62,800	35%off
統合型	VP・PLANNER	定価￥36,000	¥21,600	40%off
ワープロ・88用	P1 (2D・2HD)	定価￥40,000	¥25,800	36%off
ワープロ・88用	Shogun2 (2D・2HD)	定価￥34,800	¥24,300	31%off

ソフト名	定価	価格
TOP給与計算エキスパートBシステム	定価￥198,000	¥114,800
TOP財務会計エキスパートBシステム	定価￥148,000	¥85,800
TOP財務会計エキスパートCシステム	定価￥198,000	¥114,800

42%off

言図 (GENZ)(98シリーズ) 30%off

ソフト名	定価	価格
フロントエンド プロセッサ無し	定価￥25,000	¥17,500
VJE-Σ搭載型 FIXER3 搭載型	定価￥28,000	¥19,600

ソフト名	定価	価格
新・松 98	定価￥58,000	¥37,300
桐 98	定価￥98,000	¥66,000

ワープロ P1 EXE 98 今年最大の話題作 近日発売Telにて

データベース R BASE: SYSTEM V 98 定価￥240,000 ¥172,800

ワープロソフト

ソフト名	定価	価格
PC-9801 ロータス4word	定価￥25,000	¥18,800
MSX-Write2	定価￥24,800	¥19,800

スプレットシート

ソフト名	定価	価格
PC-9801 マルチプラン	定価￥68,000	¥49,800
PC-9801 マルチプラン 実務フォーム集	定価￥29,800	¥22,800
PC-9801 ロータス1,23 実務フォーム集	定価￥29,800	¥22,800
MSX MSX-PLAN	定価￥9,800	¥8,280

データベース

ソフト名	定価	価格
PC-9801 d-BASEⅢ plus V1.0J	定価￥268,000	¥198,000
PC-9801 informix-SQL	定価￥258,000	¥214,000
知子の情報 98用	定価￥28,000	¥22,400
ですく・とっぷ 98用	定価￥19,800	¥14,800

ソフト名	定価	価格
PC-9801 創文α	定価￥62,000	¥49,000
PC-9801 Let's アイリス	定価￥38,000	¥28,900
PC-9801 隼 データエクスプレス V3.0	定価￥39,800	¥29,800
PC-9801 The CARD2	定価￥40,000	¥27,800
PC-8801 88CARD	定価￥28,000	¥21,000

グラフィック CAD

ソフト名	定価	価格
PC-9801 CANDY3	定価￥50,000	¥40,000
PC-9801 まっぷっぷ	定価￥12,800	¥10,000
PC-9801 GrapeⅡ	定価￥45,000	¥32,800
MSX2 ピクセル3	定価￥6,800	¥5,480
シルエット98用	定価￥38,000	¥29,000
Duet 98用	定価￥88,000	¥69,800

通信

ソフト名	定価	価格
PC-9801 まいと～く	定価￥28,000	¥22,400

ソフト名	定価	価格
PC-9801 JETターミナル	定価￥9,800	¥7,800
PC-8801 88term	定価￥12,800	¥9,800

株価分析ソフト

ソフト名	定価	価格
PC-9801 ビッグなかぶぬし ワイド	定価￥220,000	¥168,000
PC-9801 株価分析 名人	定価￥240,000	TELにて
PC-98LT リッチなかぶぬし ライト	定価￥98,000	¥73,800
PC-8801 リッチなかぶぬし ワイド	定価￥140,000	¥108,000
Z-ChartⅢ	定価￥98,000	¥74,000

業務ソフト

ソフト名	定価	価格
PC-9801 二代目大番頭 (文節変換)	定価￥200,000	¥148,000
PC-9801 大福帳(文節変換)	定価￥78,000	¥58,000
PC-9801 PCA 商魂Ⅲ	定価￥120,000	¥90,000
PC-9801 PCA 商管Ⅲ	定価￥120,000	¥90,000
PC-9801 Theパソコン会計 (個人編)システムB	定価￥128,000	¥99,800

ソフト名	定価	価格
PC-9801 PCA Theパソコン会計 (企業編)システムC	定価￥198,000	¥148,000
PC-9801 青色申告 弥生	定価￥80,000	¥59,000

その他

ソフト名	定価	価格
PC-9801 らくらく家計簿とまと	定価￥9,800	¥7,840
MSX-DOS2	定価￥34,800	¥27,800
エプソンMS・DOM 286用	定価￥18,000	¥14,900
NECMS・DOS 78用 〈新バージョン〉	定価￥18,000	¥15,800
ミュージくん 98用	定価￥99,800	¥83,800

顧客管理

ソフト名	定価	価格
PC-9801 縦横フリースタイル 特文字	定価￥86,000	¥59,800
PC-8801 住所専科88	定価￥28,000	¥22,400

言語ソフト

ソフト名	定価	価格
TRBO-C 98(MSA版)	定価￥19,500	¥15,000

超特価人気ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

ソフト名	機種	定価	価格
ソーサリアン	88・98・X1 88VA	定価￥9,800	¥7,350
維新の嵐	98 88VA	定価￥9,800	¥7,350
源平討魔伝	X68000	定価￥7,800	¥5,850
SUPER大戦略	88 X1	定価￥8,000	¥6,000
ディガンの魔石	98	定価￥10,000	¥8,000
アークス	88 98	定価￥7,800	¥6,240
めぞん一刻完結編	88・98 X1	定価￥7,800	¥5,850
パナアミューズメントカートリッジ	MSX	定価￥7,800	¥7,020
太平洋の嵐DX	98 88VA	定価￥14,800	¥10,360
太平洋の嵐パワーアップキット	98 88VA	定価￥5,800	¥4,350
スペースハリアー	X1・88 / X68000	定価￥7,800 / 定価￥6,800	¥5,460 / ¥5,440
リターンオヴィシター	X1・88・98 / X68000	定価￥6,800 / 定価￥7,800	¥5,440 / ¥6,240
きまぐれオレンジロード	88 98	定価￥7,800	¥5,850
大戦略データコレクション	98	定価￥5,000	¥4,000
ハイドライド3	98・88・X1 MSX・MSX2	定価￥7,800	¥6,240
ソーサリアン シナリオ ユーティリティ	88・98 X1・88VA	各定価￥3,800	¥3,040
イースⅡ	88・98・X1 FM77AV・MSX2	定価￥7,800	¥5,850
エグザイル	88・98・X1・MSX2	定価￥8,800	¥6,600
ラストハルマゲドン	88・98・X1	定価￥7,800	¥6,240
クリムゾン	MSX2 ROM / DISK	定価￥7,200 / 定価￥6,800	¥5,760 / ¥5,440
スキーム	88	定価￥7,800	¥5,070
アンジェラス	88	定価￥8,200	¥6,560
孔雀王	MSX2	定価￥5,800	¥4,930
A列車で行こうⅡ	X68000	定価￥12,800	¥9,600
アークス	MSX2	定価￥8,800	¥7,040
ラストハルマゲドン	X68000 / MSX2	定価￥9,800 / 定価￥7,800	¥7,840 / ¥6,240
R TYPE	MSX MSX2 併用	定価￥7,300	¥5,840
琥珀色の遺言	X68000 88	定価￥9,800	¥7,840
FALCON	98	定価￥未定	
ロードウォー2000	88・98 X1	定価￥9,800	¥7,840
めぞん一刻完結編	MSX2	定価￥7,800	¥5,850
トリトーン2	88	定価￥9,800	¥7,840
スーパー大戦略	MSX	定価￥8,800	¥6,600
サイオブレード	88	定価￥8,800	¥7,040

新作ゲームソフトコーナー 注目

発売日等確認の上ご注文下さい。

ソフト名	機種	定価	価格
ドラゴンスピリッツ	X68000	定価￥8,800	¥7,040

この他発売中、新作ソフトでお客様の欲しいものは何でもお問い合わせ下さい。

9月25日現在

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒

氏名

☎(　　)　　-

雑誌名

月号

キリトリセン

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。商品によっては時間のかかるもの、又未発売のものは、メーカーの都合により発売日ののびることもあります。ご注文、ご入金後、万一キャンセルされますと手数料として定価の一割を頂き、御返金送料はお客様ご負担となります。以上ご了承下さい。(未発売ソフトも同様)

※料金はおつりのない様お願いします。

なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。

キャラクターエディター

ジンゴロー



君がつくる!!
オリジナル
キャラクター!!

新発売

あきてしまってホコリをかぶっているディスクゲームはありませんか?
そんなゲームでも**ジンゴロー**を使ってキャラクターを改造すれば、まったく違った感覚でゲームを楽しむことが可能です。
もちろんゲームどうしのキャラクター交換なんてアサメシマエ!
たとえばマリオの敵キャラをゼルダの主人公キャラに交換するなんてこともOK! また自分で作ったキャラクターもディスクに保存できるので、お絵かきツールとしても使えます。
操作はいとも簡単。画面にお絵書き板が出てくるので、コントローラーを使って絵を書いたり、色を塗るだけです。プログラミングの知識なんて必要ナシ!!
誰にでもできます。

ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用

定価 ¥6,800

君のファミコンをグレードアップ!!

たとえば
①ROMカセット/DISKの切換えがワンタッチで可能。ROMカセットを入れたままディスクも使用できるので、ツインファミコン以上の操作性が魅力。
②256K+64K(bit)のエミュレート機能があるので、ROMカセット↔ディスクの変換が可能。
ディスク(QD)になればトンカチエディターで改造もできる。
③拡張コネクターがあり、オプションのインターフェイスによる拡張が可能(PC-8801、PC-9801等のパソコンに接続できる。)
④64KのRAMを持っていて、ソフトの開発のために独自のフリーエリアを追加している。
⑤RAM増設がオプションで可能。
(ソフトコントロールで各種のエミュレーションができる。)
今後も続々と創世機で動くソフトウェアや、周辺機器を開発していきますので御期待下さい。

※創世機はファミコンに一切改造を加えず、簡単に取り付けることができます。

近日発売

ファミリーコンピュータ開発ツール



本体価格 + (添付ソフト1枚) =¥19,800

10月末迄に御購入の方にもれなく、オリジナルテレホンカード進呈!

トンカチ エディター



ファミコン DISKゲームの大改造!

■ディスク版
■ファミリーコンピュータ ディスクシステム用
■豪華マニュアル付
(ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの改造法イロイロ
6502機械語初心者講座)

「トンカチニュース」第3弾・第4弾 発売中

定価 ¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

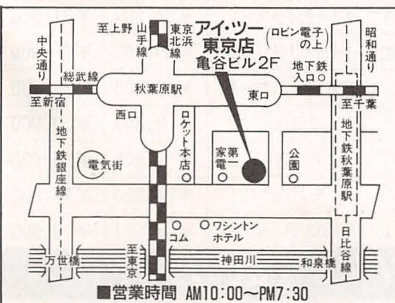
通販窓口	
大阪 ☎	06-632-0012(代)
名古屋 ☎	052-263-1198(代)
東京 ☎	03-258-1198(代)

年中無休

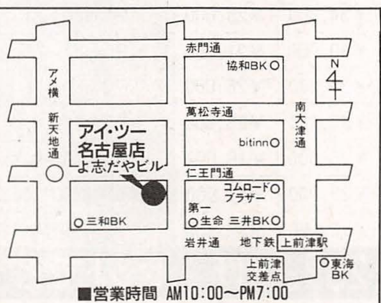
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪店 〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店 〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198(代)
東京店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198(代)

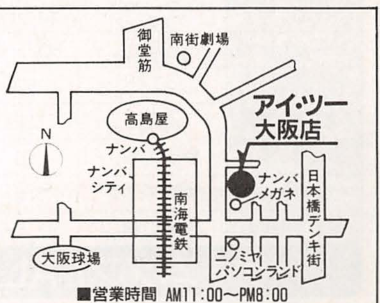
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店 普通613538
FAX 大阪店 06-641-2535
名古屋店 052-251-0098
東京店 03-258-3868



■営業時間 AM10:00～PM7:30



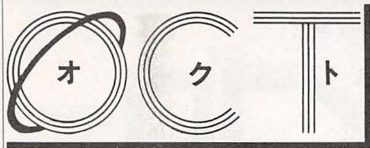
■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00

'88オクトで始まるパソコンワールド。 オータム セール開催中!!

パソコンプラザ

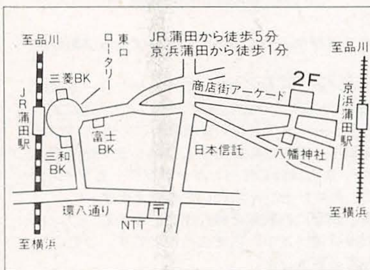


'88 オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273



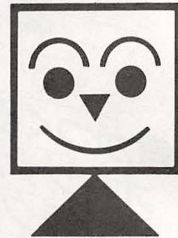
全国通販 ●年中無休

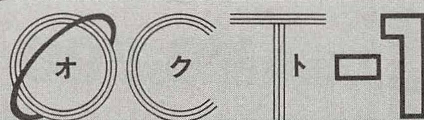
電話一本で、ハイ即納

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回〜60回)頭金ナシOK!
- ▶冬のボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

オクト
セレクテッドシステム





OCT-1 AUTUMN SALE OPEN

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801FA

- PC-8801FA
- CU-14BD
- MD-2D(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥232,800
特価¥158,000



PC-8801MA

- PC-8801MA
- CU-14BD
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥262,800
特価¥179,000

PC-88VA2

- PC-88VA2
- CU-14BD
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥362,800
特価¥257,000



PC-88VA3

- PC-88VA3
- CU-14BD
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥463,800
特価¥322,000

SHARP CU-14BD

推奨品



2モードオートスキャン
65536色表示
アナログ専用
4050文字
88シリーズに最適!!
定価¥64,800

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD854………¥ 8,000
- ●PC-KD863S……¥33,000
- ●PC-TV453N……¥54,000
- ●トムソン4475N……¥ 2,000
- ●PC-TV353………¥31,000
- ●CU-14AD…………¥ 8,000
- ●CMT-147L………¥ 4,000

を、加算して下さい。

NEC PC-KD863S

推奨品

2モードオートスキャン
5W着脱式スピーカー
標準装備
ステレオ再生
回転台付
定価¥118,000



PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)(送料無料!!)

NEC PC-PR101TL2

- ●24ドット熱転写
漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシート
ハガキ印字OK



(定価¥83,800) **特価¥59,800**

EPSON AP-500PC

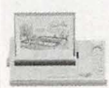
- ●24ドット熱転写
漢字プリンター
- ●連続用紙の使用も
OK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ〜B4縦まで
印字OK!!



(定価¥74,800) **特価¥46,000**

STAR TR-24CL

- ●24ドット熱転写
漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキ
にも印字OK!



(定価¥69,800) **特価¥33,000**

◉BROTHER M-1024II (定価¥99,800)
……………**特価¥45,000**

◉NEC PC-PR406S (定価¥94,800)
……………**特価¥69,000**

◉EPSON VP-800PC (定価¥124,000)
……………**特価¥86,000**

◉STAR AR-2410 (定価¥114,000)
(ガットシートフィーダ付)‥**特価¥59,000**

アプリケーションソフト

(送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥25,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5D	¥34,800	¥26,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5HD	¥37,800	¥28,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,000
PI TERM	通信	5D/5HD	¥12,800	¥ 9,900

周辺機器

(送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥ 9,800	¥ 7,900
NEOS MS-10X	マウス	¥ 7,800	¥ 5,800
OMRON MD-1200AII	モデム	¥24,800	¥18,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000

ゲームソフトALL 23% off セットでどうぞ! 安いゾー

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

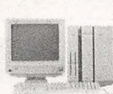
厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

'88オクトで始まるパソコンワールド。オータムセール開催中!!

SHARP ～よりどりみどり! キミはどれを選ぶ？ (送料無料)

X68000ACE

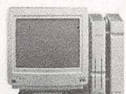


- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6ST I (チルトスタンド)
- MD-2HD(10枚)

定価￥439,600

TEL下さい。 **大特価!!**

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- CZ-6ST I (チルトスタンド)
- MD-2HD(10枚)

定価￥519,600

※611Dの場合TEL下さい。 **大特価!!**

X-1ターボZII



- CZ-881C
- CZ-880D
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥289,600

大特価!!

X-1ターボZ



- CZ-880CB
- CZ-880DB
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥327,800

特価￥~~190,000~~

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価￥65,800) 特価￥51,800

SHARP CZ-8PK9
24ピン漢字ドットプリンター
(定価￥89,800) 特価￥71,000

X68000用ソフト/周辺機器 (送料￥500)

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	￥58,000	￥44,800
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥51,000
EW	ワープロ	￥38,000	￥29,300
CZ-6VT I	カラーイメージユニット	￥69,800	￥56,000
CZ-6BE2	2MB増設RAM	￥79,800	￥64,000
CZ-6BG I	GP-IB	￥59,800	￥48,000

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	￥19,800	￥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	￥34,800	￥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	￥37,800	￥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	￥34,800	￥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	￥39,800	￥31,800
CZ-8BS I	FM音源	￥23,800	￥19,000

富士通 (送料無料!!)

FM77-AV40EX



- FM77-AV40EX
- FMTV-154
- MF-2DD(5枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥306,000

特価 ￥180,000

FM77-AV20EX



- FM77-AV20EX
- FMTV152
- MF-2DD(5枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥217,000

特価￥137,000

プリンター(ケーブル・用紙付)(送料無料)

富士通 FMPR-203B2
(定価￥80,000) 特価￥53,000

EPSON AP-500
(定価￥72,800) 特価￥46,000

STAR TR-24CLF
(定価￥69,800) 特価￥34,000

ソフト/周辺機器

型名	定価	特価
SAMURAI	￥19,800	￥14,400
いろどり	￥25,000	￥19,300
G-EDI EX	￥14,800	￥11,400
FMグラフィック・エディタII	￥20,000	￥15,400
FM77-101	￥29,800	￥23,800
FMM0101	￥12,800	￥9,800
FM77-412/3	￥16,800	￥13,000

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット (送料￥2,000)

NEC PC-9801RX-21

NEW

- PC-9801RX-21
- トムソン4475N
- MD-2HD(10枚)
- マウス＋ゲーム

TEL下さい。

限定 **大特価**

EPSON PC-286VE-STD

NEW

- PC-286VE-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD(10枚)
- マウス＋ゲーム

推奨 TEL下さい。

限定 **大特価**

● PC-9801UV11＋トムソン4475N＋MF-2HD(5枚)
￥245,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

● PC-9801VX21＋トムソン4475N＋MD-2HD(10枚)＋マウス＋ゲーム
推奨セット TEL下さい。 **大特価**

● PC-286V-STD＋トムソン4475N＋MD-2HD(10枚)＋マウス＋ゲーム
推奨セット 限定
特価￥232,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14AD ········ ＋￥8,000
- PC-TV353 ······· ＋￥35,000
- PC-TV453N ····· ＋￥53,000
- PC-KD854 ······· ＋￥9,000
- CMT-147L ······· ＋￥1,000
- PC-286CD2 ····· ＋￥20,000

加算してください。

オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415 ······ 特価￥65,000
- NEC NM-9950II ··· 特価￥130,000
- EPSON VP-1000PC 特価￥105,000

パソコンラック

エニックス ED-3000



● キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。
1245(H)×614(D)×600(W)mm

(定価￥22,800) 送料無料
特価￥13,800

店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 当No.0320955
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は9/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。

誌上ショッピング

全国通販専門店

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

パソコンシリーズ（送料1200円）

NEC PC-9801RA2	標準価格￥498,000	特価TELにて
NEC PC-9801VX21	標準価格￥433,000	特価TELにて
NEC PC-9801UX21	標準価格￥348,000	特価TELにて
NEC PC-9801CV21	標準価格￥355,000	特価TELにて
NEC PC-9801LV21	標準価格￥345,000	特価TELにて
NEC PC-9801UV11	標準価格￥265,000	特価TELにて
NEC PC-88VA3	標準価格￥398,000	特価TELにて
NEC PC-88VA2	標準価格￥298,000	特価TELにて
NEC PC-8801MA	標準価格￥198,000	特価TELにて
NEC PC-8801FA	標準価格￥168,000	特価TELにて

ディスプレイ（送料1200円）

PC-TV451N	特価　TELにて
PC-TV453N	特価　TELにて
PC-TV353	特価　TELにて
PC-KD853	特価　TELにて
PC-KD855	特価　TELにて
PC-KD861	特価　TELにて
PC-KD862	特価　TELにて
PC-KD863S	特価　TELにて
N-5913L	特価　TELにて

プリンター（送料1200円）

PC-PR201V2	特価 TELにて
PC-PR201H3	特価 TELにて
PC-PR201G	特価 TELにて
PC-PR201TH	特価 TELにて
PC-PR101G	特価 TELにて
PC-PR101TL2	特価 TELにて
PC-PR101E	特価 TELにて
PC-PR406S	特価 TELにて
PC-PR406H	特価 TELにて

ビジネスソフト（送料800円）

一太郎 Ver3	特価￥39,500
新松	特価￥39,800
桐 Ver2	特価￥69,800
Lotus1-2-3	特価￥71,500
マルチプラン Ver3.1	特価￥49,800
まいと～く	特価￥23,500
Let'sアイリス	特価￥29,800
ユーカラart 88	特価￥23,800
忍者2	特価　￥30,500

周辺機器（送料800円）

Caravelle-80LGS（80MB, 18ms）	特価￥253,000
Caravelle-80LG(80MB, 18ms)	特価￥218,000
Caravelle-40LGS（40MB, 35ms）	特価￥168,000
Caravelle-40LG(40MB, 35ms)	特価￥123,000
Caravelle-40LH(40MB, 25ms)	特価￥178,000
Caravelle-20LH(20MB, 28ms)	特価￥103,000
HyperDisk40(スロット挿入／40MB, 28ms)	特価￥126,000
LittleF(3.5″1ドライブ)	特価￥ 30,800
LittleF2(3.5″2ドライブ)	特価￥ 45,800
FDC-351A(3.5″1ドライブ)	特価￥ 42,800
FDC-352A(3.5″2ドライブ)	特価￥ 64,800
FDC-51(5″1ドライブ)	特価￥ 39,800
FDC-54(5″2ドライブ)	特価￥ 59,800
FD-81(8″インターフェース)	特価￥ 14,800
PC-9872L(98用バスマウス)	特価￥ 8,800
TheMouse II(98用バスマウス)	特価￥ 5,500
MS-1(98用バスマウス)	特価￥ 3,980
MS-88(88用バスマウス)	特価￥ 5,300
MS-DOS Ver3.3	特価￥ 16,000
PC-8801-17(ビデオアートボード)	特価￥ 39,800
PC-88VA-11K(ビデオボード)	特価￥ 31,800
PC-88VA-12(サウンドボードII)	特価￥ 31,800
PC-8801-23(サウンドボードII)	特価￥ 31,800
PC-8801-24(FH・MH用サウンドボードII)	特価￥ 31,800
PC-9801-26K(98用サウンドボード)	特価￥ 20,800
FM-1(98用サウンドボード)	特価￥ 15,800
COMSTAR 1212AT(1200bps全二重)	特価￥ 19,000
COMSTAR 2424AT/4(2400bps全二重)	特価￥ 41,300
MD-2400B(2400bps全二重)	特価￥ 37,800
HS-10R(ハンディイメージスキャナ)	特価￥ 38,800
HS-7R(ハンディイメージスキャナ)	特価￥ 30,800
HWP-10(ハンディプリンタ98)	特価￥ 23,800
コンピューター切替器(本体2台↔プリンター1台)	特価￥ 8,300
プリンター切替器(本体1台↔プリンター2台)	特価￥ 8,300
デジタルモニター切替器(本体2台↔モニター1台)	特価￥ 8,300
アナログモニター切替器(本体1or2台↔モニター2or1台)	特価￥ 10,800

JADMA ノアはJADMA加盟の優良販売店です。
社団法人日本通信販売協会

ノアなら、欲しいものが、すぐ見つかる。

Nコン<新品>は厳選チェックで、周辺機器も豊富。

N-COM (NEW-COM)



本体

CZ-880C（X1ターボZ）	¥96,000
CZ-881C（X1ターボZ2）	¥138,000
CZ-600C（X68000）	¥218,000
PC-8801FA	¥119,000
PC-9801RX2	CALL
PC-9801UV11	¥198,000
PC-9801CV21	¥255,000
PC-286V-STD	¥199,000
PC-286U-STD	¥175,000
PC-286L-STDN	¥254,000
Calavell-40L（40MB）	¥146,000
LITLLE B4（40MB）	¥139,000

ディスプレイ

CMT-147L（4050字カラー）	¥48,000
PC-KD854（4050字カラー）	¥54,000
PC-KD863S（4050字カラー）	¥85,000
PC-TV453N（4050字カラーTV付）	¥98,000
CU-14AD（4050字カラー）	CALL
CU-14BD（4050字カラー）	CALL
CU-15M1（4050字カラー）	CALL

プリンタ

TR-24CL（熱転写カラー）	¥35,000
SL-80MK（24ドット漢字）	¥49,800
CKP-5240（24ドット漢字）	¥66,000
AR-2415（24ドット漢字）	¥67,000
VP-1000PC（24ドット漢字）	¥111,000
PC-PR201H3（24ドット漢字カラー）	¥172,000
PC-PR201G（24ドット漢字）	¥118,000
PC-PR101G（24ドット漢字）	¥106,000
NM-9950/2（24ドット漢字カラー）	¥133,000

フロッピィディスク

SNE2（5インチ2ドライブ）	¥58,000
KF-55（5インチ2ドライブ）	¥59,000
LDS-5UV2（5インチ1ドライブ）	¥62,000
LDS-3VM2（3.5インチ1ドライブ）	¥59,000
Little-F（3.5インチ1ドライブ）	¥32,000
KMF-35N（3.5インチ1ドライブ）	¥39,000

ハードディスク

CRC-HD2A（20MB）	¥69,800
LHD-32NR（20MB）	¥89,800
LITLLE B（20MB）	¥94,800
CRC-HD4A（40MB）	¥99,800

ラムボード

LC-1000	¥26,000
LC-2000	¥42,000
SC-2000mk2	¥54,000
PIO-9234G-1.5MF	¥34,000
PIO-9234G-2MF	¥42,000
PIO-9X34P-2MF	¥50,000
SNE 512KB増設ボード	¥15,000

モデム&FAX

MD-1200A2（オムロン）	¥19,800
MD-1200C（オムロン）	¥24,800
PV-A1200mk2（アイワ）	¥20,000
SR-120S（エプソン）	¥24,800
MD-2400F（オムロン）	¥46,000
SR-240PH（エプソン）	¥39,800
SFR-1000（エプソン）	¥49,800

イメージスキャナ

HIS-10（ハル研）	¥25,000
HWS-10（ハル研）	¥29,800
HS-10R（オムロン）	¥42,000
HS-7R（オムロン）	¥34,000
GT-100V（エプソン）	¥32,000
JX-100（シャープ）	CALL

その他

INTER-8（2HDフロッピーI/F）	¥18,000
FM-1（サウンドボード）	¥16,000
MK-1500（マウスI/F）	¥12,000
PC-9801-12K	¥10,000

ワープロ

文豪 mini7H	¥132,000
文豪 mini5HL	¥112,800
ルポ 90F2	¥121,000
ルポ 80F	¥74,000
オアシス 30AF3	¥159,000
オアシス 30SF2	¥138,000
U1-SPRO	¥134,000

Uコン<中古>は週替わりで、とってもリーズナブル。



U-COM (USED-COM)

100項目を上回るチェック　30項目を超えるクリーンアップ　中古以上のノアのUコン

本体

●PC88シリーズ

PC-8001	¥10,000
PC-8001MK2	¥12,000
PC-8801	¥19,000
PC-8801MK2-30	¥52,000
PC-8801MK2FR-30	¥78,000
PC-8801FH-30	¥82,000
PC-8801FA	¥90,000
PC-8801MA	¥110,000
PC-88VA	¥118,000

●PC98シリーズ

PC-9801	¥35,000
PC-9801E	¥55,000
PC-9801F2	¥98,000
PC-9801M2	¥145,000
PC-9801VF2	¥128,000
PC-9801VM2	¥178,000
PC-9801U2	¥88,000
PC-9801UV2	¥145,000
PC-9801UV21	¥168,000
PC-9801VX2	¥218,000
PC-98LT/1	¥85,000

●FMシリーズ

FM-NEW7	¥12,000
FM-77D2	¥39,000
FM-77L4	¥54,000
FM-77AV1	¥38,000
FM-77AV2	¥55,000
FM-77AV40	¥68,000
FM-11AD	¥58,000
FM-11BS	¥68,000
FM-16β FD2	¥78,000
FMR-30BX	¥128,000

●X1シリーズ

CZ-600C（X68000）	¥180,000
CZ-801C（X-1C）	¥10,000
CZ-803C（X-1CS）	¥12,000
CZ-804C（X-1CK）	¥12,000
CZ-811C（X-1F10）	¥19,800
CZ-812C（X-1F20）	¥39,800
CZ-820C（X1G-10）	¥28,000
CZ-822C（X-1G30）	¥52,000
CZ-870C（X1ターボ3）	¥72,000
CZ-880C（X1ターボZ）	¥98,000

●MZシリーズ

MZ-2000	¥23,000
MZ-2521	¥52,000
MZ-2861	¥188,000

ディスプレイ

●PCシリーズ

PC-KD551（4050字カラー）	¥38,000
PC-KD852（4050字カラー）	¥50,000
PC-KD862（4050字カラー）	¥54,000
PC-TV352（4050字カラーTV付）	¥69,800
N5913（4050字カラー）	¥75,000
N5921（XA用モノクロ）	¥38,000
PC-KD201（2000文字カラー）	¥18,000
CU-14AG2（4050字カラー）	¥43,000
CU-14AD（4050字カラー）	¥48,000
CU-15M1（4050字カラー）	¥62,000

●各種

MB27331（4050字カラー）	¥45,000
MZ-1D22（4050字カラー）	¥38,000
CZ-811D（2000字TV付）	¥30,000
CZ-850D（4050字TV付）	¥59,000
CZ-855D（4050字TV付）	¥59,000

プリンタ

●PCシリーズ 10インチタイプ

PC-8822（16ドット漢字）	¥16,000
PC-PR406（熱転写カラー）	¥35,000
PC-PR101TL2（熱転写カラー）	¥48,000
PC-PR101F2（24ドット漢字）	¥48,000
SL-80MK（24ドット漢字）	¥38,000

●PCシリーズ 15インチタイプ

PC-PR201（24ドット漢字）	¥48,000
PC-PR201CL（24ドット漢字カラー）	¥82,000
PC-PR201H（24ドット漢字）	¥88,000
UP-130K（24ドット漢字）	¥42,000
VP-2500（24ドット漢字）	¥108,000

●各種

MB27407（16ドット熱転写）	¥23,000
MB27411E（24ドット漢字）	¥49,800
MB27402（24ドット漢字）	¥58,000
FM-PR302（24ドット漢字）	¥88,000
NP-300（24ドット漢字）	¥39,800
CZ-8PD2（10インチ9ドット）	¥10,000
CZ-8PK6（24ドット漢字）	¥70,000

ディスク

PC-8831-MW（PC88用2HD）	¥15,000
PC-9831-4W（PC用2DD）	¥45,000
PC-9881（8インチ2D、PC用）	¥36,000
TF-20（PC用2D）	¥30,000
TF-20（MZ用2D）	¥28,000
LDS-5UV（PC用2HD）	¥43,000
KF-5（PC用2HD）	¥43,000
SNE2（PC用2HD）	¥59,000

▶お問合せお求めは、お電話、お手紙、ご来店（ショップ・ノア）のいずれでも。▶高額下取り・買取り実施中▶業界一のノア低金利クレジットがご利用いただけます（¥30,000から）▶スピーディ配送&商品引き替え払いの〈代引システム〉▶ショップ・ノア店内に商品大量展示中。在庫も豊富。その他各メーカーソフト、周辺機器、アクセサリー等も豊富。いろいろな組み合せでお楽しみいただけます。▶渋谷駅南口（東急プラザ側）徒歩1分。



NOA COMPUTERIST

振込口座
銀行名 住友銀行渋谷支店
口座番号 普通459232
口座名 ノア
AM10:00〜PM7:00
年中無休

ノアはお電話1本、全国通販。

03-463-3331

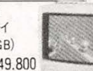
本社：㈱日本ウェーブ 〒150 東京都渋谷区桜丘1-5 富士不動産ビル4F

なんともオトクなクレジット：12回〈4.5%〉・24回〈9.5%〉・36回〈13%〉・48回〈17%〉・60回〈22%〉 3万円からクレジットOK！

ポケコンからAXマシーンまで品揃えのアイビットです。



●シャープCU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥84,800→特価¥59,800
●対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C



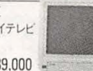
●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800
●対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C



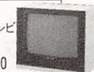
●シャープCU-14ED
14型カラーディスプレイ
(0.39mmドット/アナRGB)
¥79,800→特価¥57,800
●対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C



●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
¥139,000→¥110,000
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/601C/611C/830C



●シャープCZ-600DE
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/601C/611C/830C



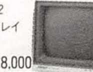
●シャープCZ-820DEB
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800
●対応機種：②同接、CZ830C



●シャープ CZ-880DBK
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ830C



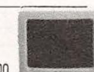
●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)



●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)



●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)



●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800
●対応機種：MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)



●シャープCZ-880DGY
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050 デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥69,800
対応機種：CZ880C/881C、X1/TURBOシリーズ ケーブルは本体付属を使用 PC88VA/VA2/VA3/MK2SR/TR/FR/MR、PC8801FH/MH/FA/MA、PC286U/V/L、PC9801U/UV/UX/VM/VX/LV各シリーズ アナログ25↔25ピンケーブルを使用(デジタルは各専用ケーブルで) MZ700/1500/2000/2200/2500各シリーズ(推奨品シャープ8D8K)

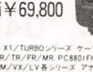


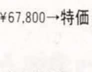
●富士通ゼネラル DM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ

●富士通FMTV-151
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥48,000
●対応機種：FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、MSXII

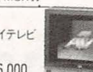


●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)









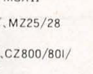
●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000
●対応機種：FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、MSXII

●シャープMZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000
●対応機種：MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●NEC PC-KD862
14型カラーディスプレイ
(2000/4000、アナRGB
¥99,800→特価¥75,000
●対応機種：PC88/98シリーズ

●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/デジ・アナRBG)
¥99,800→特価¥49,800
●対応機種：①、②同接(CZ880C/881Cは不可)

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500
●対応機種：①、②同接(CZ880C/881Cは不可)



① PC98/88シリーズ、MZ25/28/55/65シリーズ
② MZ2000/2200他、CZ800/801/803C他、FM7/77

X68000の周辺機器 在庫あり

X68000 (CZ-600CE) ＋ CZ-603D

㊣¥453,800
特価 ¥298,000
(グラディウス、チルト台付)

(CZ-232AS CZ-217AS CZ-222AS) 入荷しました

ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます



●PC-E200 ¥22,000⇨¥17,800
パソコン接続ケーブル
●CE-T800 ¥12,800⇨¥11,800
●PC-E500 ¥28,800⇨¥24,800

PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
●CE-140P 7色カラープリンタ



PC-1360＋CE-140P ㊣¥72,800→
セット特価¥29,800

旧型ポケコン大特価!!

●CE-150 ¥49,800⇨¥10,000
●CE-161 ¥50,000⇨¥5,000 (2個)¥7,000
●CE-158 ¥39,800⇨¥31,300
●CE-159 ¥35,000⇨¥4,200
●CE-162E ¥17,800⇨¥6,800
●CE-202M(16K) ¥35,000⇨¥6,000
●CE-203M(32K) ¥32,000⇨¥9,000
●PC-1401 ¥29,800⇨¥6,800
●PC-1416 ¥6,800
●PC-1431 ¥19,800⇨¥6,800
●PC-1440 ¥17,800⇨¥6,800
●PC-1450 ¥26,800⇨¥6,800
●PC-1360 ¥29,800⇨¥19,800

X1G本体 CZ-820C(¥69,800)＋3インチフロッピー 300F(¥79,800)＋インターフェース 8B01(¥14,800)＋DISK BASIC 8W301(¥7,000)＋TV用アダプタ AN58C(¥2,980)＋3インチDISK ソフト5本(¥15,000)

6点セット ディスクが付いてこの価格 定価189,380円が 特価39,800円
●家庭用のTVにそのまま使えます(※5インチフロッピーセットもあります)

周辺機器も豊富！その他もお問い合せ下さい。

●MZ-8BC04(GPIBケーブル)	¥18,000→¥ 8,000
●MZ-8BI04(GPIBインターフェイス)	¥45,000→¥18,000
●MZ-1M08(ボイスボード)	¥10,000→¥ 6,000
●MZ-1R09(5500用VRAM)	¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)	¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)	¥80,000→¥40,000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)	¥40,000→¥24,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)	¥35,000→¥15,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)	¥22,000→¥ 6,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)	¥35,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)	¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)	¥13,000→¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)	¥32,000→¥10,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)	¥34,800→¥28,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)	¥79,800→¥39,800
●MZ-1P27(水平プリンタ)	¥268,000→¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)	¥148,000→¥118,000
●MZ-1P29(132桁プリンタ)	¥168,000→¥134,000
●MZ-1X29(光学マウス)	¥13,800→¥11,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)	¥17,800→¥ 9,800
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)	¥19,800→¥16,800
●MZ-1E26(2500用コミュニケーションボード)	¥24,800→¥21,000
●MZ-1M01(2000用16ビットボード)	¥78,000→¥ 8,000
●CZ-8TM1(モデムユニット)	¥29,800→¥ 9,800
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)	¥49,800→¥39,800
●CZ-300FS(コンパクトフロッピーディスク)‥ケーブル付	¥79,800→¥13,000
●CZ-31F(増設ドライブ)	¥59,800→¥ 7,500
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)	¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)	¥49,800→¥34,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし	¥30,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)	¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)	¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)	¥22,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)	¥34,800→¥20,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)	¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)	¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)	¥79,800→¥49,800
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)	¥129,000→¥59,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)	¥158,000→¥69,800
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)	¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)	¥25,000
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)	¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)	¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800→¥19,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)	¥39,800→¥32,000
●CZ-8BK2(漢字ROM)	¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)	¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)	¥ 6,800→¥ 5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)	¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)	¥24,800→¥19,500
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)	¥14,800→¥ 4,000
●CZ-8NJ1(ジョイカード)	¥ 1,700→¥ 1,500
●CZ-8NS1(イメージスキャナー)	¥188,000→¥158,000
●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)	¥39,800→¥33,800
●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)	¥18,800→¥16,000
●CZ-128SF(X1 CP/M)	¥ 9,800→¥ 8,500
●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)	¥16,800→¥14,200
●CZ、MZランゲージシリーズ	各¥13,800→¥11,700
●IO730(132桁カラーインクジェットプリンタ)	¥230,000→特価
●NM-9300S(80桁/NECプリンタ)	¥253,000→¥68,000
●AN-8TU(RGBシステムチューナー)	新発売¥35,800

本体も超特価

●シャープ CZ-811C	¥ 89,800→¥ 15,000
●シャープ CZ-820C	¥ 69,800→¥ 16,800
●シャープ CZ-880C	¥218,000→¥100,000
●シャープ CZ-881C	¥179,800→¥138,000
●シャープ CZ-822C	¥118,000→¥ 59,800
●シャープ MZ-2861(チャートUP付)	¥383,000→¥245,000
●シャープ MZ-2200	¥128,000→¥ 28,000
●シャープ MZ-2520	¥159,800→¥ 78,000
●シャープ MZ-2521	¥198,000→¥ 85,000
●シャープ MZ-5521	¥388,000→¥ 65,000
●シャープ MZ-5511	¥288,000→¥ 45,000
●富士通FM77AV-20-2	¥168,000→¥ 79,800
●富士通FM77AV-1	¥128,000→¥45,000
●富士通FM77AV-2	¥158,000→¥55,000
●富士通FM77AV40	¥228,000→¥95,000
●富士通FM NEW7	¥ 99,800→¥25,000

ハンディ・COPY KIT
(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→¥44,800
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→¥38,000

●MZ-2500用カラースキャナーユーティリティ(SS-SC-25C)
¥28,000→¥23,800

●MZ-2500用ハンディカラースキャナー(WD-05HS)
¥49,800→¥42,300

全国通信販売

北海道から沖縄まで ―― 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。
でも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3
〒192 東京都八王子市 北野町560-5
●営業時間：10:00～19:00
●電話受付20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店 (普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

情報新発見!!

厚木から全国通販

◆ご注文・お問い合せは

☎0462-29-6171

受付時間

AM10:00▶PM8:00《年中無休》

SUNMAX

《中古パソコン》

本体

PC-9801E	￥68,000
PC-9801F2	￥100,000
PC-9801M2	￥145,000
PC-9801UV2	￥140,000
PC-9801UV21	￥158,000
PC-9801VF2	￥128,000
PC-9801VM2	￥185,000
PC-9801VX21	￥240,000
PC-8801	￥ 20,000
PC-8801MK2-30	￥ 49,000
PC-8801MK2SR30	￥ 83,000
PC-8801MK2FR30	￥ 83,000
PC-8801MK2MR	￥ 87,000
PC-8801FH30	￥ 90,000
PC-8801MH	￥100,000
PC-88VA	￥135,000

ディスプレイ

PC-KD551	￥42,000
PC-KD852	￥44,000
PC-TV452	￥68,000
PC-KD854	￥46,000
CU-14A4	￥42,000

プリンター

NM-9950	￥88,000
PC-PR406	￥32,000
PC-PR201	￥62,000
PC-PR201CL	￥78,000
TR-24CL	￥26,000
SL-80MK	￥35,000
AR-2400	￥68,000

新品フロッピードライブ

5インチ2HD(デュアル)	￥59,000
3.5インチ2HD(シングル)	￥37,000
3.5インチ2HD(デュアル)	￥50,000

インターフェース、拡張ボード類も掘出し物がいっぱいです。
お電話でお問い合わせください。

最新機種、話題の機種を愛機下取りでご購入をお考えの方はぜひサンマックス・トレードシステムをご利用ください。高額下取りですので少ない差額でご希望の機種が手に入ります。

大歓迎 シャープX68000

※初めてパソコン購入をお考えの方へ――
サンマックスがあなたにあったシステムをアドバイス致します。

TELEPHONE COMMUNICATION

《テレフォン・コミュニケーション》

1. 電話一本即納!
2. マウス1本よりお取扱いさせていただきます。
3. 30,000円以上お買い上げのお客様に限り送料無料。
4. サンマックス低金利ベストクレジットをご利用いただけます。
5. お手紙、FAXによるお問い合せも大歓迎。

FAX
0462
(29)
6173

〒243
厚木市旭町三-九-十五
パレットA-2
(株)サンマックス
BAマガ係

1. 住 所
2. 氏 名
3. 年 令
4. 電話番号
5. 保護者名
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

NEC PC-9801シリーズ
エプソン PC-286シリーズ

システム特価で発売中!

● 各社ワープロ
サンマックス価格で取り扱い中
(これはまさにライト感覚!!)
富士通Lite F-ROM11D
シャープノートワープロ(セット)

サンマックス高額下取り、買取りシステム実施中!!

大募集!!

PC-8801SR30・PC-9801UV2
PC-8801FR30・PC-9801VM2
PC-8801FH30・PC-9801VX
PC-286・4000文字ディスプレイ

パソコン、ディスプレイ、プリンター、ソフト書籍、周辺機器(メモリーボード、サウンドボード、漢ロム等)何でも買い取ります。
担当 吉村まで (ファミコン・LD・CD 何でも)

振込銀行▶大和銀行厚木支店
普通口座7035682 (株) サンマックス
TEL0462-29-6171(代表) FAX0462-29-6173

システム・ワールド
(株)サンマックス
〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15 パレットA-2

在庫一掃セール開催中!!

決算特別大廉売 大放出!!

■日本橋店

OASYSFROM10	¥65,000	新
OASYSFROM10S	¥69,800	新
文豪Mini 5 HA	¥100,000	新
twinfamicon(FW-500)	¥19,800	新
ディスクシステム	¥9,000	新
PC-PR201TL-04	¥20,000	新
FM-DPC430	¥69,800	新
X-1F/20	¥29,800	中
X-1F/30仕様	¥39,800	中
CZ-8PK2	¥35,000	新
FM-11BS	¥98,000	中
NM-9300	¥49,800	中
LFD-392	¥69,800	展
X-1G/M30	¥55,000	展
CZ-8P P2S	¥5,000	展
アイテムディスクメイト10(FM)	¥15,000	中
PC-5000(プリンター付)	¥39,800	中
PC-5000	¥14,800	中
文豪mini7	¥59,800	中
CZ-8RL1	¥8,000	中
MB 22437 (FM音声合成カード)	¥21,000	新
FMワープロソフトPN-101 II / FMワープロソフトPN-102	¥3,000	中
FBASIC Ver30	¥4,900	新
NP-5100	¥59,800	中
Z-80カード(FM-7)	¥24,800	新
MIDIアダプタFM-77-401	¥9,800	新
CZ-8BEI	¥1,980	新
LHC-11C2HDケーブル	¥5,800	新
切替機KSW-232	¥7,800	新
切替機KSW-C	¥7,800	新
切替機KSW-P2	¥7,800	新
切替機KSW-7	¥7,800	新
AR-2415用512KBバッファ #87288020	¥21,000	新

12インチTVフィルター	¥2,000	中
ディスク保護リングセット HL-15 HL-16	¥1,000	新
キーボード延長ケーブル NCK-01	¥1,000	新
システムカバーSD-06 (W430×D400×H500)	¥1,000	新
システムカバーSD-08 (W520×D480×H520)	¥1,300	新
マウスパッドTSA-061	¥1,500	新
ラックカバーSD-05 (W650×700×1260)	¥3,200	新
エプソンリボン#7753	¥1,200	新
X-F/10	¥13,000	展
MZ-IT03	¥1,980	展
PC-88VA	¥168,000	展
PC-88VA	¥148,000	中
ピコグラフBP-30	¥7,800	新
VP-2500 シートフィーダー トラクター スーパーROM カラーキット ケーブル 付	¥125,000	中
CZ-811D	¥39,800	新
PCPR201V	¥150,000	新
アインシュタイン98	¥49,800	新
MZ-6P09	¥980	展
MZ-8BC04	¥980	展
MZ-1R24	¥980	展
MZ-1E14	¥980	展
MZ-1E18	¥980	展
MZ1500システムディスク	¥980	展
MZ700システムディスク	¥980	展
MZ-1E25	¥980	展

※保障のない商品も有りますので確認して下さい。

■京都店

ルポ80F	¥89,800	新
ピコワード5100	¥59,800	新
LHD-32N	¥89,800	新
SC-109SCハンディ	¥9,800	中
PWP-IN2	¥9,800	中
PC-TV902	¥3,000	新
MZ-1R24	¥980	新
KSW-7	¥7,800	新
パナファコム(C-280セット)	¥198,000	中
XIF/20	¥29,800	中
PC8801MkII	¥39,800	中
2000文字カラー	¥14,800 〜20,000	中
4000文字カラー	¥35,000	中
MZ-2200 I/Oポート データレコーダー ドライブ5"2ドライブ	¥29,800	中

■神戸店 (在庫一掃セール商品)

PC-9801-29N(GP-IBI/F)	¥35,000	新
PC-88VA-11ビデオボード	¥19,800	展
CZ-8BR1 (立体映像セット) 34% OFF	¥19,800	新
X-1F/30仕様	¥39,800	中
FM77AV40	¥49,800	中
NM-9032-05 (NM9700用トラクタフィーダ)	¥4,980	新
12インチテレビフィルターBF-12	¥1,980	新
14インチテレビフィルターBF-142M	¥1,980	新
マウスタブレットBS20	¥4,980	新
ファコムN-9450 II プリンター グリーンモニター	¥278,000	中
CZ-8BK3 (X-1turbo用第2水準ROM)	¥4,980	展
CZ-503F	¥29,800	新
X-1GModel30	¥39,800	中
88内蔵用ドライブTEAC	¥18,000	新

全店共通処分品

FM-77AV20EX
↓
¥69,800

NEC・SHARP 富士通・EPSON その他国内メーカー 超ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、各ご希望機種を超ディスカウントで販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたしております。

●お申込み方法

1 お問合せ、ご注文はお電話で
2 コンピュータ登録(ご予約受付)
3 お手続き(銀行振込、現金書留、クレジット)
4 ユーバースメイト自動ご入会(コンピュータ登録)
5 配送センターより発送(ご入金確認後)

BANK

無料登録システム

これで何度もTELの必要がありません。コンピュータ管理で予約順に入荷しだいご連絡をさしあげます。最終決定は入荷時でOK！

1年保証が付いて、さらに安心。初期不良については、返品も可能。

ユーバースのユーズドパソコンには、本体(1年)・プリンタ、その他(6ヶ月)の保証付、初期不良はもちろん、運搬中のトラブルによる故障の場合(1週間以内)返品OK！商品によっては、3ヵ月、1ヵ月保証の商品もございますので御確認下さい。

お得でスピーディな下取交換システム。全国どこでも、電話1本でOK！

ユーバースは、あなたのパソコンライフをもっと広げます。お電話一本で、お手持ちの機種を査定したのち、ユーバースが責任を持って愛機をお下取り。尚、お見積はもちろん無料査定、お気軽にお電話ください。

ユーバースならではの低料金クレジット。夏のボーナス一括払いもOK！

比べてほしいお求めやすさ。ユーバースディスカウントクレジットは、頭金・お支払回数などを自由に設定できるフリースタイル。もちろん、他社に比べて低金利なので、ご返済もラクラク。支払額を他社と比較してください。

NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●代金引換システム

現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

中古パソコンはUBERS。全商品リフレッシュ。

※中古の販売、買取価格は変動が激しい為、詳しくはお電話でお問い合わせください。

中庫機種	買取り価格	販売価格
PC-9801VX21	¥220,000	¥240,000
PC-9801VX2	¥190,000	¥230,000
PC-9801VM21	¥170,000	¥180,000
PC-9801VM2	¥155,000	¥160,000
PC-9801UV21	¥130,000	¥140,000
PC-9801UV2	¥120,000	¥130,000
PC-9801M2+第2水準付	¥100,000	¥120,000
PC-9801U2	¥50,000	¥65,000
PC-9801F2+第2水準付	¥65,000	¥95,000
PC-9801E+漢ROM	¥30,000	¥50,000
PC-9801+漢ROM	¥20,000	¥35,000
PC-8801VA	¥120,000	¥140,000
PC-8801MH	¥80,000	¥110,000
PC-8801MR	¥70,000	¥90,000
PC-8801FH30	¥65,000	¥90,000
PC-8801FR/SR30	¥60,000	¥80,000

中庫機種	買取り価格	販売価格
PC-8801mkII30	¥20,000	¥40,000
PC-8801漢ROM付	¥10,000	¥15,000
PC-6601SR	¥10,000	¥20,000
X-68000セット	¥265,000	¥310,000
X-1turboZ	¥60,000	¥90,000
X-1turboIII	¥50,000	¥70,000
X-1turboII	¥50,000	¥65,000
X-1turbo30	¥40,000	¥55,000
X-1G30	¥30,000	¥50,000
X-1F20	¥20,000	¥40,000
MZ-2500	¥30,000	¥55,000
MZ-1500	¥5,000	¥15,000
PC-286+ROM付	¥130,000	¥168,000
PC286V	¥160,000	¥198,000
FM-16BFDII	¥80,000	¥100,000
FM-77AV40	¥50,000	¥65,000

中古機種	買取り価格	販売価格
FM-77L4	¥35,000	¥50,000
FM-77AV20	¥40,000	¥60,000
FM-77L2, D2	¥25,000	¥40,000
MSX2ディスク付	¥25,000	¥40,000
ファミリーコンピュータ	¥4,000	¥7,000
MB27611 I/F付	¥25,000	¥40,000
PC-80S31	¥20,000	¥35,000
CZ-502F	¥30,000	¥40,000
2000文字カラーCRT	¥10,000	¥20,000
4050文字カラー(デジタル0.39)	¥30,000	¥40,000
4050文字カラー(アナログ0.39)	¥35,000	¥45,000
24ドット136桁プリンタ第2水準付	¥3〜10万	¥5〜14万
24ドット80桁プリンタ第2水準付	¥2〜8万	¥4〜11万
24ドット第1水準付ワープロ	¥7,000	¥10,000
24ドット第2水準FD付ワープロ	¥25,000	¥40,000

恵美須町駅から徒歩3分

元町駅から徒歩3分(国鉄高架下)

地下鉄四条駅6番出口30秒

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

大日本橋販店　大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631−4016
FAX06(631)8145
振込銀行　太陽神戸銀行　大阪南支店
口座番号　普通口座3135055　㈱ユーバース

神戸店　神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371−1030
振込銀行　太陽神戸銀行　栄町支店
口座番号　普通口座3301768　㈱ユーバース

京都店　京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341−1444
FAX075(343)4226
振込銀行　太陽神戸銀行　京都支店
口座番号　普通口座3164309　㈱ユーバース

☎を待ってま〜す。

650 神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街) ㈱ユーバース行

556 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F) ㈱ユーバース行

600 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F) ㈱ユーバース行

1 メーカー・機種名
2 購入年月日
3 箱付属品等の有無
4 ソフト・本等
5 売り希望価格
6 購入希望機種 メーカー・機種名
7 住所氏名・年令・TEL

お手持ちのパソコンの購入月日、機種名、箱不属品等の有無、保証書の有無、ソフト本等と購入希望機種名を明示して、ハガキか電話でお知らせください。当社で即ちに無料査定してご連絡いたします。

パソコンディスカウント
UBERS
・ユーバース・

A-PLAN

お問合せ・ご注文は

03·864·7472

安心代引きシステム!!

お客様に商品が届いた際に代金をお支払いただく、エイプランの新システムです。くわしくはTELにて、お問い合せ下さい。



©1986

オリジナルステッカー プレゼント実施中!!

お買い上の方，先着1000名様にエイプラン
オリジナル・ステッカーをプレゼント

——全製品完全保証——
¥25,000以上全国送料無料

現金特価でパソコン・ワープロの最新人気モデルを即納!!

本体	定価	現金特価	月々12回
富士通 FM77AV40EX	¥168,000	¥115,000	10,446
富士通 FMR10TL	¥198,000	¥138,600	12,590
富士通 FMR30BX	¥268,000	¥178,800	16,242
NEC PC8801FA	¥168,000	¥116,000	10,538
NEC PC8801MA	¥198,000	¥134,500	12,218
NEC PC88VA2	¥298,000	¥208,600	18,949
NEC PC88VA3	¥393,000	¥275,800	25,053
NEC PC9801CV21	¥355,000	¥247,000	22,437
NEC PC9801LV21	¥345,000	¥239,800	21,783
NEC PC9801UV11	¥265,000	¥187,800	17,059
NEC PC9801UV21	¥318,000	¥213,800	19,421
NEC PC9801UX21	¥348,000	¥238,000	21,619
NEC PC9801RX2	¥398,000	¥278,600	25,307
NEC PC9801RA2	¥498,000	¥362,000	32,882
NEC PC9801RX4	¥566,000	¥396,000	35,970
SHARP CZ601C	¥319,800	¥238,000	21,619
SHARP CZ611C	¥399,800	¥297,800	27,051
SHARP CZ881C	¥179,800	¥131,000	11,900
東芝 J3100GT002	¥498,000	¥348,000	31,610
東芝 J3100SL011	¥398,000	¥278,600	25,307

ディスプレイ	定価	現金特価	月々12回
NEC PCKD853	¥118,000	¥ 81,700	7,422
NEC PCKD854	¥ 89,800	¥ 57,800	5,251
NEC PCKD855	¥ 69,800	¥ 47,800	4,343
NEC PCKD861	¥138,000	¥ 95,800	8,703
NEC PCKD862	¥ 99,800	¥ 68,800	6,250
NEC PCKD863S	¥118,000	¥ 80,800	7,340
NEC PCKD871	¥158,000	¥107,800	9,793
SHARP CU14ED	¥ 79,800	¥ 57,800	5,251
SHARP CU14BD	¥ 64,800	¥ 47,500	4,315
SHARP CU21CD	¥139,800	¥102,800	9,338
TOMSON 4475N	¥ 99,800	¥ 49,800	4,524

ディスプレイTV	定価	現金特価	月々12回
SHARP CZ603D	¥ 84,800	¥ 63,600	5,777
SHARP CZ611D	¥145,200	¥106,800	9,702
富士通 FMTV154	¥138,000	¥ 89,700	8,149
NEC PCTV353	¥110,000	¥ 77,000	6,995
NEC PCTV451N	¥158,000	¥110,600	10,047
NEC PCTV452	¥128,000	¥ 88,800	8,067
NEC PCTV453N	¥138,000	¥ 89,700	8,147
NEC PCTV472	¥198,000	¥138,600	12,590
SONY KV14MD1	¥104,800	¥ 78,600	7,140

プリンター	定価	現金特価	月々12回
BROTH M1224P/x	¥ 79,800	¥ 55,800	5,069
EPSON AP500PC	¥ 74,800	¥ 52,800	4,797
EPSON AP80EX	¥ 69,800	¥ 47,800	4,343
EPSON VA3000	¥198,000	¥148,500	13,490
NEC NM9700	¥163,000	¥ 84,800	7,703
NEC PCPR102TL2	¥ 50,000	¥ 35,000	3,180
NEC PCPR101E	¥ 99,800	¥ 66,000	5,995
NEC PCPR101TL2	¥ 83,800	¥ 57,800	5,251
NEC PCPR201TH	¥145,000	¥ 99,300	9,021
NEC PCPR406H	¥ 94,800	¥ 65,000	5,905
NEC PCPR406M	¥ 59,800	¥ 41,800	3,797
NEC PCPR101G	¥138,000	¥ 96,600	8,775
NEC PCPR201G	¥158,000	¥110,000	9,992
NEC PCPR201H3	¥225,000	¥157,500	14,307
SHARP CZ8PC2	¥ 69,800	¥ 52,300	4,751
SHARP CZ8PC3	¥ 65,800	¥ 49,300	4,479
SHARP CZ8PK8	¥152,000	¥114,000	10,356
SHARP CZ8PK9	¥ 89,800	¥ 67,300	6,114
STAR AR2410	¥114,000	¥ 56,000	5,087

ディスクユニット	定価	現金特価	月々12回
CARAVELLE C20LH	¥148,000	¥108,800	9,884
CARAVELLE C40L	¥188,000	¥137,000	12,445
NEC PC98H51U	¥176,000	¥128,500	11,672
NEC PC98H53U	¥256,000	¥186,800	16,968
ICM MC20	¥125,000	¥ 96,800	8,794
ITEC ITH320S	¥125,000	¥ 96,800	8,794
ITEC ITH520N	¥ 99,800	¥ 77,800	7,068
ITEC ITH540S	¥168,000	¥127,800	11,609
LAND.C LDP521A	¥ 98,000	¥ 75,500	6,859
LAND.C LDM520	¥148,000	¥114,000	10,356
LAND.C LDS3VM2	¥ 74,000	¥ 53,800	4,888
LAND.C LDS5UV2	¥ 78,000	¥ 56,800	5,160
LOGITEC LHD32HR	¥158,000	¥119,800	10,883
MIDORI LITTLE-Bset	¥128,500	¥ 92,000	8,357
NCL NC320	¥158,000	¥102,800	9,339
NCL NC340	¥220,000	¥143,000	12,990
SHARP CZ503F	¥ 49,800	¥ 38,800	3,525
USETEC SP520SET	¥118,000	¥ 77,800	7,068
WINTEC HD202	¥ 98,000	¥ 73,500	6,677
WINTEC R4HS	¥178,000	¥132,800	12,064

モデム&FAXボード	定価	現金特価	月々12回
AIWA PVA1200/2	¥ 26,800	¥ 20,000	1,818
AIWA FFP4800	¥ 98,000	¥ 71,800	6,522
EPSON SR120MC	¥ 27,800	¥ 21,000	1,908
EPSON FR1000	¥ 59,800	¥ 47,800	4,342
OMRON MD1200A2	¥ 24,800	¥ 19,800	1,799
OMRON MD2400F	¥ 59,800	¥ 44,800	4,070
SHARP CZ8TM2	¥ 49,800	¥ 37,300	3,389
SHARP CZ6BC1	¥ 79,800	¥ 59,800	5,432

増設ROM	定価	現金特価	月々12回
NEC PC9801RA01	¥ 80,000	¥ 58,800	5,341
I/O DATA PI09032	¥ 27,000	¥ 22,800	2,072
MELCO HB1500	¥ 44,800	¥ 34,800	3,162
MELCO HB3000	¥ 69,800	¥ 55,800	5,069
MELCO SB2000	¥ 64,800	¥ 49,800	4,524

スキャナー	定価	現金特価	月々12回
EPSON GT100V	¥ 44,000	¥ 33,000	2,998
EPSON GT20	¥ 99,800	¥ 72,800	6,614
EPSON GT4000	¥198,000	¥148,500	13,490
HALKEN HIS10	¥ 29,800	¥ 25,000	2,272
NEC PC88VA11	¥ 39,800	¥ 31,000	2,817
NEC PCIN502	¥ 99,800	¥ 77,800	7,068
NEC PCIN511	¥ 69,800	¥ 50,600	4,597
OMRON HS7R	¥ 39,800	¥ 31,000	2,817
SHARP WD05HS	¥ 49,800	¥ 37,800	3,434

ワープロ	定価	現金特価	月々12回
CANON PW90	¥ 54,800	¥ 42,000	3,816
CANON a200	¥168,000	¥114,800	10,429
CANON a250	¥218,000	¥149,800	13,608
CASIO HW2000	¥128,000	¥ 91,000	8,267
CASIO HW6000C	¥118,000	¥ 83,800	7,613
EPSON WB.NOTE2	¥ 74,800	¥ 56,000	5,088
EPSON WB.PEN	¥ 24,800	¥ 19,800	1,799
富士通 30AF3	¥228,000	¥164,800	14,970
富士通 30SF2	¥198,000	¥142,800	12,972
富士通 FROM10S	¥ 94,800	¥ 67,300	6,114
富士通 FROM11	¥128,000	¥ 90,800	8,249
富士通 FROM11D	¥138,000	¥ 97,900	8,893
NATIONAL FWK103	¥100,000	¥ 75,000	6,813
NATIONAL FWVIP201	¥128,000	¥ 96,000	8,720
NEC MINI.C-W	¥ 99,800	¥ 73,000	6,632
NEC PWP50HL	¥168,000	¥117,600	10,683
RICOH MRJP90LX	¥128,000	¥ 96,000	8,721
RICOH WPR2200	¥198,000	¥142,800	12,972
SHARP WD310F	¥148,000	¥103,600	9,410
SHARP WD1200	¥178,000	¥124,600	11,318
SHARP WV500SET	¥185,000	¥133,200	12,100
東芝 JW80F/2	¥128,000	¥ 89,600	8,139
東芝 JW90F2	¥178,000	¥118,800	10.792

ソフト	定価	現金特価
一太郎Ver3	¥ 58,000	¥ 38,500
花子	¥ 58,000	¥ 38,500
創文α	¥ 62,000	¥ 45,000
忍者2	¥ 39,800	¥ 29,000
桐Ver2	¥ 98,000	¥ 72,000
新松	¥ 58,000	¥ 38,500
弥生	¥ 80,000	¥ 62,000
隼	¥ 39,800	¥ 31,000
デスクUP	¥ 88,000	¥ 68,000
チャートUP	¥ 55,000	¥ 43,000
ユーカラart Ver2	¥ 40,000	¥ 28,000
VP-Planner	¥ 36,000	¥ 25,000
Super春望Ⅱ クリエイティブ	¥ 34,800	¥ 25,000
LatticeCパーソナル	¥ 19,800	¥ 15,500
シルエット	¥ 38,000	¥ 29,000
P1 (ピーワン)	¥ 40,000	¥ 30,000
Z's WORD JG	¥ 58,000	¥ 43,000
Let'sアイリス	¥ 38,000	¥ 30,000
CANDY3	¥ 50,000	¥ 37,000
Multiplan3.1	¥ 63,000	¥ 49,000
Shogun	¥ 34,800	¥ 26,000
The GRAPH	¥ 35,000	¥ 26,000
Samurai	¥ 19,800	¥ 15,500
Z'STAFF PRO68K	¥ 58,000	¥ 45,000

その他	定価	現金特価	月々12回
BROTHER PS500RS	¥ 69,800	¥ 46,800	4,252
NEC PCCD101	¥138,000	¥ 99,800	9,066
SHARP CZ8BS1	¥ 23,800	¥ 18,300	1,663
SHARP CZ8VB2	¥ 39,800	¥ 30,800	2,799
SHARP AN8TU	¥ 35,800	¥ 27,000	2,453
NEC MEDIAG10	¥ 49,800	¥ 38,300	3,479

らくらくクレジットは業界一の低金利、お気軽にご利用下さい。

クレジットは、3回から60回まで可能です。ご希望の方は、その旨ご連絡下さい。申し込み用紙をお送り致します。

A-PLAN・SYSTEM

納期について：通常の場合当社に注文書が届いてから2週間以内にお届けできますが、特に人気のある商品で品薄の場合及びメーカー欠品の場合、しばらくお待ち願う事となりますので御了承下さい。
送料について：1回の御注文が25,000円を超える場合は、送料無料となりますが、これに満たない場合は送料800円となります。但し沖縄本島は一商品送料1600円島部は原則として送料別料金となります。

注 商品発送以後のキャンセルは原則として出来ませんのでご注意下さい。

- 御注文は下記の口座にて、特にお急ぎの場合は現金書留にてお申し込み下さい。

郵便振替　東京6-46253
住友銀行浅草橋支店（普）638837
三和銀行秋葉原支店（当）311807
協和銀行秋葉原支店（当）425665
東海銀行秋葉原支店（普）524531

- 雑誌名を御記入の上お申し込み下さい。

THE PLANNER OF NEW MARCHANDISING

秋葉原 エイプラン株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町2-13-16
TEL 03-864-7472

電話受付時間 AM10:00～深夜0:00(年中無休)

品薄の商品は，多少納期が遅れる場合があります。御了承下さい。

あなたのパソコン&ソフトをどこよりも 高く 買い取り交換いたします。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

新品への下取り交換例

EPSON PC286V-STD(新品)

PC-8801mkII/30	+¥140,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 99,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 99,000
PC-8801FH/30	+¥ 90,000
PC-9801F2	+¥ 86,000
PC-9801M2	+¥ 45,000
PC-9801VF2	+¥ 67,000
PC-9801VM2	+¥ 5,000
FM-77AV2	+¥155,000
FM-16βFDII	+¥120,000

NEC PC-8801FA(新品)

PC-8801mkII/30	+¥ 69,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 38,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 28,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 29,000
PC-8801FH/30	+¥ 28,000
PC-8801MH	+¥ 16,000
FM-77AV2	+¥ 71,000
CZ-852C	+¥ 81,000
CZ-856C	+¥ 71,000
CZ-880C	+¥ 41,000

NEC PC-8801MA(新品)

PC-8801mkII/30	+¥ 90,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 59,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 49,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 50,000
PC-8801FH/30	+¥ 49,000
PC-8801MH	+¥ 37,000
FM-77AV2	+¥ 92,000
CZ-852C	+¥ 98,000
CZ-856C	+¥ 92,000
CZ-880C	+¥ 62,000

NEC PC-9801VX21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥203,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥172,000
PC-8801mkIISR/30	+¥162,000
PC-8801FH/30	+¥162,000
PC-9801F2	+¥156,000
PC-9801M2	+¥130,000
PC-9801VF2	+¥145,000
PC-9801VM2	+¥ 60,000
PC-9801VX2	+¥ 52,000
FM-16βFDII	+¥175,000

中古品への下取り交換例

NEC PC-8801mkIISR/30(中古品)

PC-8801mkII/30	+¥ 49,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-852C	+¥ 58,000
CZ-856C	+¥ 48,000
CZ-880C	+¥ 15,000

NEC PC-8801FH/30(中古品)

DC-8801mkII/30	+¥ 58,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 21,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 25,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-880C	+¥ 23,000

NEC PC-9801VM2(中古品)

PC-8801mkIISR/30	+¥115,000
PC-8801FH/30	+¥112,000
PC-9801F2	+¥103,000
PC-9801M2	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥150,000

㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス

UP's

☎03(257)0490㈹
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549

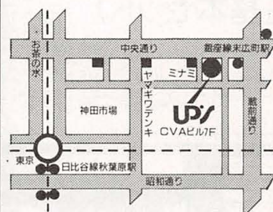
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶AM10:00〜PM6:30(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

振り込み口座▶三和銀行新橋支店
㊟274937 ㈱サードウェーブ

営業時間
AM10:30〜PM7:00(木曜定休)



買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

他店より高い場合値引き致します。

全国通販

全品保証付
初期不良は交換致します。(一週間以内)
新品ソフト2割引!!

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11:00〜6:30

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ	安い!
X1Fモデル10	89,800円 →11,000円
X1ターボZII、X1ツイン	大特価
X1G30、ターボZ	48,000円、84,000円
X1用FM音源ボード、NEW ZBASIC	18,900円、13,000円
X68000、ソフト、周辺機器	大特価
PC8801FA MA	111,000円、134,000円
PCエンジン	18,900円
KD854、863S	50,000円、77,000円
CZ8PC3、CU14AD	安い!
PC88VA2	199,000円
CZ52F	19,800円
CZ-6BE1A	29,400円
サウンドボードII	31,000円
CZ880D、CZ601D	74,000円、82,000円
CU14BD(アナログ4050文字モニター	40,000円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,000	7,800
ディスクシステム	2,000	4,800
ゲーム基板	——	特価
PCエンジン	10,000	15,800
マスターシステム	4,000	7,800
セガマークIII	2,500	5,500
アップルIIC、e	30,000	50,000
データーレコーダー	1,000	4,000
ソフト・ゲーム他		定価の半額

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1万円高)	200,000	220,000
9801VM21	180,000	200,000
9801VM2	165,000	185,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	90,000	115,000
9801M2	110,000	130,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	92,000	125,000
8801MA	95,000	115,000
8801FA	85,000	100,000
8801MH	77,000	92,000
8801FH30	72,000	87,000
8801MR	60,000	78,000
8801FR30(SRは3000円高)	58,000	75,000
8801FR20(SRは3000円高)	43,000	58,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkII30	20,000	40,000
8801mkII20	15,000	30,000
8801mkII10	10,000	20,000
PC286VSTD	140,000	165,000
MSX32K(64Kは1000円高)	2,500	6,000
MSX2 A1、F1	6,000	14,000
MSX2ディスク付	18,000	35,000

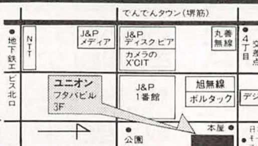
中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	220,000	265,000
ターボIII(Zは7千円高)	45,000	72,000
X1ターボII	44,000	65,000
X1ターボ40	40,000	60,000
X1ターボ30	42,000	62,000
X1ターボ20	30,000	45,000
X1G30	20,000	39,000
X1F20	17,000	29,000
X1、X1C、X1F10	3,000	8,000
MZ1500	7,000	13,000
MZ2500	15,000	30,000
X1ターボ用純正モニター	35,000	54,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	20,000	35,000
X1用FM音源ボード	7,000	15,000
CZ503F	12,000	22,000
FM77AV20(40は1万円高)	30,000	47,000
FM77AV2	26,000	43,000
FM77L2、L4	16,000	30,000
FM77D2	12,000	25,000
FMTV151(152は4,000円高)	20,000	38,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	20,000	35,000
2000文字カラーモニター	6,000	16,000
4050文字カラーモニター	23,000	35,000

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。
■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーデイング

各メーカー修理します

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple
アップルII、マック
全品25%OFF!
スーパーシリアルカード ¥4,800
プリンターカート…¥4,800
マック高価買取中!



ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。

夜間受付(PM8:30〜10:00)
0724-44-1781

スタッフ募集!

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK.！ 日曜・祭日 配達指定OK！

営業時間 平日/10:00〜20:00 日曜祭日/10:00〜19:00 ★年中無休

限定30セット 注文No.B-1109

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RX2

N E C PC9801RX2	¥398,000
トムソン 4475N	¥ 99,800
定価合計	¥497,800

特価**345,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,850	11,700×35
	48	0	11,400	9,300×47

ますます身近な、MSX2。これは凄いゾ MSX2+！

注文No.B-1110

MSX2 **F1XD mk2**

特製プログラミングおたすけディスク付

SONY HB-FIXDmk2

¥49,800

特価**39,800**円

注文No.B-1111

MSX2 A1 FX

ナショナル FS-AIFX

3.5インチFDD、JIS第1水準

グラフィックツール・ディスクツール付

¥57,800 **新登場**

特価 ？？？ 円

注文No.B-1112

MSX2 A1 WX

ナショナル FS-AIWX

FM音源内蔵・JIS第1・2水準

日本語ワープロ内蔵

¥69,800 **新登場**

特価 ？？？ 円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

日本一の大特価

今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ

●Snapper **SP-340**

40MB

¥125,800

発売記念特価

●ユーステック**SP520** I/F付

¥98,000 **特価¥58,000**

●THOMSON **4475N**

14インチカラーディスプレイ

0.31㎜ドットピッチ・チルト台付

アナログ/ディジタルケーブル付

特価49,800円

●ウインテク **R4HS**

(40MB) ¥178,000

ハイスピード・28mS

特価 ？？？ 円

●エプソン **VP-1000 PCセット**
本体価格 ¥154,000➡**電話にて激安**

●エプソン **VP135KPCセット**
(トラクター・ケーブル付)
¥173,000➡**超激安**

●N E C **PC-PR406M**
本体価格¥ 59,800➡**電話にて激安**

●N E C **PC-PR101TL2**
本体価格¥ 83,800➡**電話にて激安**

●N E C **PC-PR201TH**
本体価格 ¥145,000➡**電話にて激安**

●N E C **PC-PR201G**
¥158,000➡**電話にて激安**

●ブラザー **M-1724P**
¥148,000➡ **74,000円**

マウス＆ハンディスキャナー

●NEOS **MS-50L**……¥ 5,800➡ **4,000円**

●NEOS **MS-40**………¥ 12,800➡ **7,800円**

●ハル研 **HIS-10**………¥ 29,800➡ **19,800円**

●オムロン **HS-10R**……¥ 49,800➡ **36,000円**

●エプソン **GT-100V**……¥ 44,800➡**電話にて激安**

●オムロン **HS-7R**………¥ 39,800➡ **28,800円**

プリンター

●スター精密 **TR-24CL**
(PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付、)
本体価格 ¥69,800➡ **37,800円**

●エプソン **VP-800 PCセット**
本体価格 ¥124,000➡**電話にて激安**

●エプソン **VP-500 PCセット**
本体価格¥118,000➡**電話にて激安**

●スター精密 **AR-2415**
本体価格¥144,000➡ **69,800円**

モデム

●オムロン **MD-2400B**
¥ 49,800➡ **35,800円**

●オムロン **MD-1200A2**
¥ 24,800➡ **18,000円**

●エプソン **SR-240AT**
¥ 59,800➡ **電話にて激安**

●エプソン **SR-120S**
¥ 29,800➡ **電話にて激安**

●アイワ **PV-A2400MNP4**
¥ 46,800➡ **電話にて激安**

●アイワ **PV-A1200mKII**
¥26,800➡ **電話にて激安**

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器 **NOVA情報機器** 東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種	下取機種	下取差額
NEC PC-8801FA	PC8801FR／30	65,000円
	PC8801mkIISR／30	56,000円
	PC8801FH／30	55,000円
NEC PC-8801MA	PC8801mkIIMR	83,000円
	PC8801mkIIFR／30	83,000円
	PC8801mkII／30	113,000円
NEC PC-9801UX21	PC9801U2	195,000円
	PC8801mkIIFR／30	190,000円
	PC8801mkIISR／30	180,000円
NEC PC-9801VM21	PC9801VM2	100,000円
	PC9801U2	190,000円
	PC8801mkIIFR／30	185,000円
SHARP X1 パソコンテレビ turbo Z II	X1Turbo2	90,000円
	X1G30	95,000円
	X1Turbo/30	108,000円
ナショナル(MSX2+FDD付) FSA1WX	SONY HB-F1	45,000円
	ナショナル FS-A1	45,000円
	その他MSX2	47,000円
NEC PC-9801RX2	PC9801VX2	128,000円
	PC9801VX21	138,000円
	PC9801VM2	148,000円
PC-9801UVII	PC9801UV2	105,000円
	PC9801UV21	65,000円
	PC9801U2	145,000円
PC-9801RA2	PC9801VX21	178,000円
	PC9801VX2	198,000円
	PC9801VM21	208,000円
SHARP X1 twin	X1Turbo 2	35,000円
	X1Turbo30	35,000円
	X1Turbo20	45,000円

中古品
高額にて買い取りします!
希望商品 X1ターボシリーズ、PC9801シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で!
担当 山口、斉藤まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

富士通 FM-7	¥ 9,800台
FM-77AV20-1	¥ 33,000
FM77AV20/TV152	¥ 54,800
FM-77AV20-2	¥ 39,800台
FM-77AV40(新品)	¥ 69,800
FM-77-D2	¥ 29,800台
NEC PC8801	¥ 8,000
PC8801mkII／20	¥ 39,800台
PC-8801mkII/30	¥ 45,000台
PC-8801mkIISR/30	¥ 79,000台
PC-8801mkIIFR/30	¥ 69,800台
PC-8801mkIIMR	¥ 79,800台
PC-8801FH/30	¥ 90,000台
PC-8801MH	¥ 98,000台
PC-9801U2	¥ 69,800台
PC-9801UV2	¥128,000台
PC-9801VM2	¥158,000台
PC-9801VM21	¥175,000台
PC-9801VX2	¥175,000台
PC-9801M2	¥135,000台
PC-9801V×21	¥228,000台
PC-9801F2	¥ 89,800台
シャープ X1C	¥ 6,000
X1CS	¥ 9,000
X1CK	¥ 9,800
X1Fmodel10	¥ 9,800台
X1Gmodel10	¥ 15,800台
X1Gmodel30	¥ 39,800台
X1ターボIII	¥ 65,000台
X1ターボZ	¥ 79,800台
X1twin	¥ 54,800台
FS-A1(MSX)	¥ 12,800
HB-F1(MSX)	¥ 12,800

プリンター

シャープ CZ8PD2S	¥ 29,800台
セイコー GP550E	¥ 8,000
NEC PC-PR201H2	¥178,000
PC-PR201F2	¥114,000
PC-PR406M	¥ 42,000
PC-PR101TL	¥ 47,000
NM9900	¥110,000
NEC PC-PR201H(カットシートフィーダー付)	¥110,000
PC PR201TL	¥ 98,000
エプソン HG2500	¥ 98,000
VP-135K(新同)(トラクタ付)	¥ 75,000
エプソン VP500PC	¥ 48,000台
富士通 FM-PR451	¥ 45,000
シャープ CZ8PK5	¥ 26,000
CZ8PD2R	¥ 9,800

ディスクユニット

シャープ CZ 503F(X1用シングル)	¥ 29,000
CZ 502F(新同)(X1用デュアル)	¥ 49,800
ランド LDS3VM	¥ 29,800
クロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥ 33,000
クロリアシステムズGD-35S(98用)	¥ 30,000

ディスプレイ

シャープ CU 14G	¥ 24,800
トムソン 4475N	¥ 35,000
2000文字カラー	¥ 15,000台
シャープ CZ-811DE	¥ 29,800
サンヨー CMT-147L(新同)	¥ 47,000
NEC PC-KD852	¥ 45,000
PC-KD854	¥ 49,800

ワープロ

富士通 オアシス30AFII(新同)	¥137,000
NEC 文豪3V	¥129,000
文豪7H	¥129,000
文豪5H	¥ 83,000
キャノン アルファー250(新同)	¥132,000
アルファー200(新同)	¥109,200
東芝 ルポ80F(新同)	¥ 74,800
ルポ90F2(新同)	¥118,000
ルポ56F	¥ 49,800

その他デバイス

20MBハードディスク	¥ 58,000台
シャープ CZ8BV1(新同)	¥ 31,000
CZ-8RL1	¥ 6,500台
富士通 FM77-411	¥ 19,300
各種データレコーダ	¥ 5,000台

ノバ 情報機器 NOVA情報機器 東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM11月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	



ゲームに金縛り!!



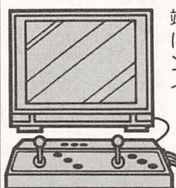
業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! 大型機種(アウトラン・スペースハリア等)を除くゲームならすべてOK。
当社のテレビキットとゲームソフトを組み合わせれば、あなたの部屋がゲームセンターに変身!!
ゲームソフトは¥10,000のものから、最新ソフト¥168,000まで各種取り揃えております。

(例)サイドアーム…20,000円・黄金の城…25,000円・リアルマージャン…15,000円・源平討魔伝…50,000円・ダブルドラゴン…60,000円・サラマンダ…60,000円・1943…45,000　etc…

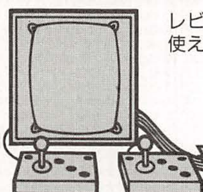
全品完動品、説明書付、保証付です。ゲーム機本体(Aタイプ・Bタイプ)の販売もしております。

テレビキットAタイプ 2人同時プレイもOK。家庭でお使いのテレビのビデオ入力端子か、ビデオデッキの外部入力端子にピン1本で接続するだけです。パソコンテレビのRGB21ピンに、つなぐタイプもあります。



- ビデオ出力タイプ ¥34,000
- RGB出力タイプ ¥28,000
- ビデオ+RGB　¥37,000
- ハーネス別売り　¥ 2,500

テレビキットBタイプ 14インチゲーム専用テレビがセットされており、しかもテレビはタテ画面、ヨコ画面どちらでも使えるオールマイティです。



- 1人用 ¥50,000
- 2人同時用 ¥55,000

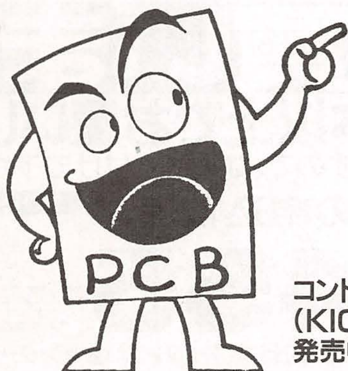
ゲームソフトと本体をつなぐハーネスは別売り¥2,500です。

商品ご希望の方は、電話でソフトの値段を確認してから現金書留で代金をお送り下さい。商品は代金到着後スグ発送致します。

- ゲームソフトの価格表をご希望の方は、60円切手2枚同封のうえテクナートBM係までお送り下さい。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

ゲーム基板お探しのあなた
うちのタマや知りませんか?



ビデオゲームに関する事なら すべて玉屋にお任せ下さい。

(ゲーム基板は常時在庫2,000枚。新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。)

コントロールBOX(KIC-045DX)も発売中!

基板売買のトータル・アドバイザー
株式会社玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(323)5524(販売部)
FAX.03(323)9915

〔振込口座〕
第一勧業銀行代田橋支店(普)1347321㈱玉屋

詳しい販売リスト(月1〜2回発行)を御希望の方はハガキで住所・氏名・電話番号を明記の上、御請求下さい。なお、この販売リストは無料です。

リストに掲載されていないゲーム基板でも問合わせ下さい。可能な限り取り寄せます。

営業時間:
AM 9:00〜PM7:00(日曜、祭日休み)

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！

日本マイコン流通センター 広告1ページ目

日本マイコン流通センターの広告はP.378～P.385とP.106に掲載されています。合せてごらん下さい。

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-KS1	GAM	太平洋の嵐DX(VA専用)	14.800	13,320
B-KS2	HOT・B	GENJI	7.800	7,020
B-KS3	KGD	原宿 AFTeR DARK	8.800	7,920
B-KS4	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6.800	6,120
B-KS5	T&Eソフト	サイオブレード〔発売予定〕	8.800	7,920
B-KS6	T&Eソフト	ハイドライド3	7.800	7,020
B-KS7	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6.800	6,120
B-KS8	dBソフト	ブラック・ウイング〔10月発売〕	7.800	7,020
B-KS9	呉ソフトウェア	シルバーゴースト	7.800	7,020
B-KS10	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9.800	8,820
B-KS11	光栄	維新の嵐(VA専用)	9.800	8,820
B-KS12	光栄	三国志 SR	14.800	13,320
B-KS13	光栄	信長の野望 全国版	9.800	8,820
B-KS14	小学館	ZAVAS(サバッシュ)	7.800	7,020
B-KS15	日本テレネット	X・Z・R(エグザイル)破戒の偶像	8.800	7,920
B-KS16	日本テレネット	紫 SA 醜 ZI 羅 RI	7.800	7,020
B-KS17	日本テレネット	神羅万象(VA専用)	7.800	7,020
B-KS18	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8.800	7,920
B-KS19	日本ファルコム	Ys(イース)	7.800	7,020
B-KS20	日本ファルコム	YsII(イースII)	7.800	7,020
B-KS21	日本ファルコム	ソーサリアン	9.800	8,820
B-KS22	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.1	3.800	3,420
B-KS23	日本ファルコム	ソーサリアン ユーティリティディスク	3.800	3,420
B-KS24	日本ファルコム	ソーサリアン(2DD)(VA専用)	9.800	8,820
B-KS25	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.2〔10/21発売〕	3.800	3,420
B-KS26	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.2(2DD)〔10/21発売〕	3.800	3,420
B-KS27	アートディンク	アークティック	5.800	5,220
B-KS28	アスキー	カオスエンジェルズ	7.800	7,300
B-KS29	アダルトイン	Actor(アクター)	12.800	11,520
B-KS30	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	7.800	7,020
B-KS31	ウチュウ企画	かわいさとみのなかよくしてね！	7.800	7,020
B-KS32	ウルフチーム	ARCUS	7.800	7,020
B-KS33	ウルフチーム	YAKSA(ヤシャ)	7.800	7,020
B-KS34	エニックス	アンジェラス ～悪魔の福音～	8.200	7,980
B-KS35	エニックス	ウイングマンスペシャル -さらば夢戦士-	7.800	7,700
B-KS36	エニックス	ワールドゴルフII	7.800	7,700
B-KS37	クリスタルソフト	Mr. プロ野球	9.800	8,820
B-KS38	クロスメディア	ジャンクボーイ	7.800	7,700
B-KS39	クロスメディア	やじうまペナントレース	7.800	7,700
B-KS40	ゲームアーツ	VEIGUES〔11月発売〕	7.800	7,020
B-KS41	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6.800	6,120
B-KS42	ゲームアーツ	自己中心派2(自称／強豪雀士編)	6.800	6,120
B-KS43	ゲームアーツ	ゼリアード	7.500	6,750
B-KS44	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	6.800	6,120
B-KS45	コナミ	スナッチャー〔11月予定〕	8.800	7,920
B-KS46	ザインソフト	トリトーン2〔10月発売〕	9.800	8,820
B-KS47	ザインソフト	ハイデッガー	7.800	7,020
B-KS48	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6.800	6,120
B-KS49	システムソフト	Acro Jet	7.800	7,700
B-KS50	システムソフト	SUPER大戦略	8.000	7,200
B-KS51	システムソフト	スーパー大戦略 マップコレクション	4.800	4,500
B-KS52	システムソフト	Master of Monsters	8.000	7,500
B-KS53	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7.800	7,300
B-KS54	ジャスト	天使たちの午後II-番外編-〔予約〕	7.800	7,700
B-KS55	スキャップトラスト	スターシップランデブー〔予約〕	7.800	7,020
B-KS56	スタークラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り	9.800	9,700
B-KS57	スタークラフト	マイト・アンド・マジック	9.800	9,700
B-KS58	ソフトプラン	アマンザス	7.800	7,020
B-KS59	チャンピオンソフト	シャドウハンター	6.800	6,120
B-KS60	チャンピオンソフト	ちょっと名探偵	6.800	6,120
B-KS61	テクノポリス	GAL WARS キャピキャピルン！	6.800	6,120
B-KS62	データウエスト	第4のユニット2	7.600	6,840
B-KS63	ドット企画	ザ・タワー・オブ・ドラゴン	6.800	6,120
B-KS64	ハート電子	クレイズ	7.800	7,020
B-KS65	フェアリーテール	これが噂のゴリンピッグ	4.800	4,700
B-KS66	フェアリーテール	スティル・ソード FOR ADULT	4.800	4,320
B-KS67	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7.800	7,020
B-KS68	ブローダーBJ	DIABLO(ディアブロ)	6.800	6,120
B-KS69	ボーステック	ザ・スキーム	7.800	7,020
B-KS70	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～	7.800	7,020
B-KS71	マイクロキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-KS72	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7.800	7,020
B-KS73	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6.800	6,120
B-KS74	マイコンソフト	スペースハリアー	7.800	7,300
B-KS75	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言〔11月発売〕	9.800	8,820
B-KS76	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7.800	7,020
B-KS77	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5.800	5,220

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-KS178	HAL	ハルノート(MSX2/ROM+DISK)	29.800	26,820
B-KS179	HOT・B	ブロック・ブレーカー(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS180	KGD	サイキックウォー(MSX2/DISK)	8.800	7,920
B-KS181	KGD	アルギースの翼(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS182	T&Eソフト	グレーテストドライバー(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS183	T&Eソフト	サイオブレード〔予約〕(MSX2/DISK)	8.800	7,920
B-KS184	T&Eソフト	ピクセル3(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS185	光栄	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン、サウンドウェア付(MSX2/DISK)	12.300	11,070
B-KS186	光栄	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/ROM)	9.800	8,820
B-KS187	光栄	三国志(MSX2/ROM)	14.800	13,320
B-KS188	光栄	信長の野望 全国版(MSX2/ROM)	9.800	8,820
B-KS189	東宝	陽あたり良好-ひだまり荘の仲間たち-(MSX2/DISK)	5.800	5,700
B-KS190	日本テレネット	X・Z・R(エグザイル)破戒の偶像(MSX2/DISK)	8.800	7,920
B-KS191	日本テレネット	紫 SA 醜 ZI 羅 RI(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS192	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS193	日本ファルコム	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS194	アートディンク	ハウメニロボット(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS195	アスキー	ウイザードリィ(MSX2/DISK)	9.800	8,820
B-KS196	アルシスソフトウェア	リバイバー(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS197	インフォマーシャル	刑事大打撃(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS198	インフォマーシャル	小林ひとみ パズル インロンドン(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS199	ウルフチーム	アークス〔10月発売〕(MSX2/DISK)	8.800	7,920
B-KS100	ウルフチーム	YAKSA(ヤシャ)(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS101	エニックス	ウイングマンスペシャル(MSX2/DISK)	7.800	7,700
B-KS102	エニックス	ガンダーラ(MSX2/DISK)	7.800	7,700
B-KS103	エニックス	ドラゴンクエストII(MSX2/ROM)	6.800	6,700
B-KS104	エニックス	ワールドゴルフII(MSX2/DISK)	7.800	7,700
B-KS105	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派〔10月発売〕(MSX/ROM)	6.800	6,120
B-KS106	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS107	コナミ	F1 スピリット〔予約〕(MSX/ROM)	5.800	5,220
B-KS108	コナミ	王家の谷-エルギーザの封印-(MSX/ROM)	5.800	5,220
B-KS109	コナミ	王家の谷-エルギーザの封印-(MSX2/ROM)	5.800	5,220
B-KS110	コナミ	グラディウス2〔予約〕(MSX/ROM)	5.800	5,220
B-KS111	コナミ	THEプロ野球激突!!ペナントレース〔予約〕(MSX2/ROM)	5.800	5,220
B-KS112	コナミ	沙羅曼蛇〔予約〕(MSX/ROM)	6.800	6,120
B-KS113	コナミ	スナッチャー〔11月発売〕(MSX2/DISK+SCCカートリッジ)	9.800	8,820
B-KS114	コナミ	パロディウス〔予約〕(MSX/ROM)	5.800	5,220
B-KS115	コンパイル	アレスタ(MSX2/ROM)	6.800	6,120
B-KS116	ザインソフト	ヨトゥーン(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS117	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空(MSX2/ROM)	6.800	6,120
B-KS118	システムサコム	ドーム ノヴェルウェアシリーズ(MSX2/DISK)	9.800	8,820
B-KS119	システムソフト	OGRE(オーガ)(MSX2/ROM)	5.800	5,220
B-KS120	シンキングR	カサブランカに愛を(MSX2/DISK)	7.200	6,480
B-KS121	ジャスト	天使たちの午後II-美奈子-〔予約〕(MSX2/DISK)	7.800	7,700
B-KS122	ジャスト	天使たちの午後II・番外編〔予約〕(MSX2/DISK)	7.800	7,700
B-KS123	スキャップトラスト	クリムゾン(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS124	スキャップトラスト	スターシップランデブー(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS125	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/DISK)	9.800	9,300
B-KS126	ソニー	Ys(イース)(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS127	ソニー	ジーザス(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS128	テクノソフト	フィードバック(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS129	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀(MSX2/ROM)	6.800	6,300
B-KS130	データウエスト	第4のユニット(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS131	データウエスト	第4のユニット2(MSX2/DISK)	7.600	6,840
B-KS132	ナムコット	ザ・リターン・オブ・イシター〔予約〕(MSX2/ROM)	6.800	6,120
B-KS133	ニチブツ	制覇〔HB-F5、HC80/90/95不可〕(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS134	ハート電子	クレイズ(MSX/ROM)	5.800	5,220
B-KS135	バショウハウス	テスタメント〔予約〕(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS136	パックイン	ラ・フェール(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS137	ビッツー	ファミクル・パロディック(MSX2/ROM)	6.800	6,120
B-KS138	ビッツー	クインプル(MSX2/DISK)	5.800	5,220
B-KS139	ブレイングレイ	抜忍伝説(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS140	ブレイングレイ	ラストハルマゲンドン(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS141	ボーステック	ファンタジージェルノアの章(MSX2/DISK)	9.800	8,820
B-KS142	ポニー	アウトラン(MSX2/ROM)	6.800	6,300
B-KS143	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11.800	10,620
B-KS144	マイクロキャビン	殺人倶楽部(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS145	マイクロキャビン	スーパー大戦略(MSX2/ROM)	8.800	8,300
B-KS146	マイクロキャビン	セイレーン(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS147	マイクロキャビン	大戦略(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS148	マイクロキャビン	めぞん一刻(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS149	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS150	マイクロネット	麻雀狂時代SPECIAL(MSX2/DISK)	6.800	6,120
B-KS151	マイティマイコンS	必勝置碁-虎の巻-(MSX2/DISK)	8.800	7,920
B-KS152	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム(MSX2/DISK)	7.800	7,020
B-KS153	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)(MSX2/DISK)	6.800	6,120

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

PC-9801シリーズ用（5インチ2HD）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-KS154	GAM	太平洋の嵐DX	14.800	13,320
B-KS155	HOT・B	GENJI	7.800	7,020
B-KS156	KGD	アルギースの翼	7.800	7,020
B-KS157	KGD	原宿 AFTeR DARK	9.800	8,820
B-KS158	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6.800	6,120
B-KS159	T&Eソフト	サイオブレード〔発売予定〕	8.800	7,920
B-KS160	T&Eソフト	ディーヴァ カリ・ユガの光輝	7.800	7,020
B-KS161	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6.800	6,120
B-KS162	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9.800	8,820
B-KS163	光栄	維新の嵐	9.800	8,820
B-KS164	光栄	信長の野望 全国版	9.800	8,820
B-KS165	光栄	麻雀大会	9.800	8,820
B-KS166	日本テレネット	エグザイル	8.800	7,920
B-KS167	日本ファルコム	Ys(イース)	7.800	7,020
B-KS168	日本ファルコム	YsII(イースII)	7.800	7,020
B-KS169	日本ファルコム	ソーサリアン(2DDのみ)	9.800	8,820
B-KS170	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1	3.800	3,420
B-KS171	日本ファルコム	ソーサリアン ユーティリティディスク	3.800	3,420
B-KS172	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2〔10/21発売〕	3.800	3,420
B-KS173	アーテック	ディガンの魔石	10.000	9,000
B-KS174	アートディンク	アークティック	5.800	5,220
B-KS175	アートディンク	A列車で行こうII	12.800	11,520
B-KS176	アスキー	インサイダー〔10月中旬発売〕	9.800	9,300
B-KS177	ウルフチーム	ARCUS	7.800	7,020
B-KS178	エニックス	ワールドゴルフII	7.800	7,700
B-KS179	エレクトリックアーツ	バーズテール	9.800	8,820
B-KS180	クリスタルソフト	Mr. プロ野球	9.800	8,820
B-KS181	クロスメディア	ガンダーラ	7.800	7,700
B-KS182	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	6.800	6,120
B-KS183	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6.800	6,120
B-KS184	システムサコム	ソフトでハードな物語	7.800	7,020
B-KS185	システムソフト	かわいそう物語	7.800	7,300
B-KS186	システムソフト	大戦略II	9.800	8,820
B-KS187	システムソフト	大戦略II エディタセット	6.000	5,400
B-KS188	システムソフト	大戦略II データコレクション	5.000	4,500
B-KS189	システムソフト	ティル・ナ・ノーグ	9.500	9,000
B-KS190	システムソフト	ファンタジーナイト	7.800	7,300
B-KS191	システムソフト	ロードオブウォーズ	8.500	8,400
B-KS192	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7.800	7,020
B-KS193	ジャスト	天使たちの午後II-番外編-	7.800	7,020
B-KS194	スキャップトラスト	スターシップランデブー	8.800	7,920
B-KS195	スキャップトラスト	VIETNAM-1968	9.800	8,820
B-KS196	スタークラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り	9.800	9,700
B-KS197	スタークラフト	マイト・アンド・マジック	9.800	9,700
B-KS198	ソフトプラン	アマンザス	7.800	7,020
B-KS199	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6.800	6,120
B-KS200	ハミングバード	ロードス島戦記	9.800	8,820
B-KS201	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	7.800	7,020
B-KS202	ホビージャパン	リングマスター〔発売予定〕	7.800	7,020
B-KS203	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～	7.800	7,020
B-KS204	マイクロキャビン	セイレーン	7.800	7,020
B-KS205	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7.800	7,020
B-KS206	マイティマイコンS	必勝置碁 -虎の巻-	8.800	7,920
B-KS207	ランダムハウス	獣神ローガス	7.800	7,020
B-KS208	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9.800	8,820
B-KS209	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7.800	7,020
B-KS210	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5.800	5,220

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

ファミコン 本体 ディスク ソフト 買います

買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

※箱・説明書が無い場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455（ヨシココ）

ぜひご来店下さい。

渋谷駅

営業時間 AM10:00～PM7:00

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

（ソフトの買い取りは5本以上でお願いします）

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉※□に○印をつけて下さい。

昭和　年　月　日

□売りたい
↓売りたい品物

品名

□買いたい
↓買いたい品物

注文番号	品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和　（　才）　年　月　日
住所（〒　）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ11月号

日本マイコン流通センターへ

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センターの広告はP.378～P.385とP.106に掲載されています。合せてごらん下さい。

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。
日本マイコン流通センター 広告2ページ目

ファミコンディスクシステム専用大人気ソフト!! 今がチャンス!



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500

PCを活かすGoodなビジネスソフトを激安販売!! アフターも万全です

注文番号	PC-8801シリーズ用(SR以降)		
	ワープロ・ワープロユーティリティ		
B-KS300	東海クリエイト	ユーカラVA(VA専用)	¥36,000→¥32,400
B-KS301	東海クリエイト	ユーカラmini	¥ 9,800→¥ 8,820
B-KS302	東海クリエイト	ユーカラmini(2HD)	¥ 9,800→¥ 8,820
B-KS303	dB-SOFT	SUPER 春望クリエイティブII	¥34,800→¥27,800
B-KS304	dB-SOFT	SUPER 春望クリエイティブII(2HD)	¥37,800→¥29,800
B-KS305	dB-SOFT	SUPER 春望ネットワークII	¥36,800→¥33,120
B-KS306	dB-SOFT	SUPER 春望ネットワークII(2HD)	¥39,800→¥35,820
B-KS306	dB-SOFT	SUPER 春望ビジネスII	¥27,800→¥25,020
B-KS307	dB-SOFT	SUPER 春望ビジネスII(2HD)	¥29,800→¥26,820
B-KS308	dB-SOFT	P.1(ピーワン)	¥40,000→¥32,000
B-KS309	dB-SOFT	P.1(ピーワン)(2HD)	¥40,000→¥32,000
B-KS310	サムシンググット	Shogun(将軍)2	¥34,800→¥29,580
B-KS311	サムシンググット	Shogun(将軍)2(2HD)	¥34,800→¥29,580
B-KS312	ツァイト	Z's STAFF Kid 88	¥25,000→¥22,500
	データベース		
B-KS313	アスキー	88CARD	¥28,000→¥25,200
B-KS314	アバロン	日本語MY CARD 88H(FH専用)	¥35,000→¥31,500
B-KS315	アバロン	日本語MY CARD 88H(MH専用)	¥35,000→¥31,500
B-KS316	アバロン	日本語MY CARD 88VA(rA専用)	¥38,000→¥34,200
B-KS317	アバロン	日本語MY CARD 88	¥58,000→¥52,200
B-KS318	テクニカルソフト	ニューファミリーアドレス帳 Ver.2.0	¥ 9,800→¥ 8,820
B-KS319	テクニカルソフト	ニューファミリーアドレス帳 Ver.2.0(2HD)	¥ 9,800→¥ 8,820
B-KS320	テクニカルソフト	ニューファミリー家計簿 Ver.2.0	¥ 9,800→¥ 8,820
B-KS321	東海クリエイト	ユーカラチャート	¥24,000→¥21,600
B-KS322	東海クリエイト	ユーカラチャート(2HD)	¥24,000→¥21,600
	ミュージック		
B-KS323	MUSIC ネットワーク	パーソナルミュージシャン PC-88(サウンドボード必要)	¥12,000→¥10,800
B-KS324	NCS	MUSIC ART 88(サウンドボードII必要)	¥14,800→¥13,320
B-KS325	NEC	ミュージックワールド(サウンドボードII必要)	¥12,400→¥11,100
B-KS326	クロスメディア	MUSIC SOUND BOARDII(サウンドボードII必要)	¥12,800→¥12,700
	通信		
B-KS327	dB-SOFT	P.1 TERM	¥12,800→¥11,520
B-KS328	dB-SOFT	P.1 TERM(2HD)	¥12,800→¥11,520
B-KS329	dB-SOFT	P.1 LINKS	¥ 6,000→¥ 5,400
B-KS330	dB-SOFT	P.1 LINKS(2HD)	¥ 6,000→¥ 5,400
B-KS331	アスキー	88 TERM	¥12,800→¥11,520
	バックアップ用 コピーツール		
B-KS332	アタリックス	ラッツ&スター 88	¥12,800→¥11,000
B-KS333	ウエストサイド	WIZARD 88	¥12,800→¥11,520
B-KS334	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	¥12,800→¥11,520
B-KS335	ソフパル	エキスパート88 Ver.2	¥12,800→¥11,520
B-KS336	マイクロデータ	アインシュタイン+バスコダガマ&まむしの執念88	¥51,300→¥46,170

	PC-9801シリーズ用		
	ワープロ・ワープロユーティリティ		
B-KS337	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	¥58,000→¥43,500
B-KS338	dB-SOFT	p1「EXE」	¥48,000→¥40,800
B-KS339	zeit	Z's WORD jg	¥58,000→¥49,800
B-KS340	SOFT夢	ハーモニーV3(一太郎用)	¥12,800→¥11,500
B-KS341	SOFT夢	ハーモニー1-2-3(123用)	¥ 9,800→¥ 8,800
B-KS342	アツタ商会	ストライカーII(システム手帳つき)	¥12,800→¥11,500
B-KS343	コーパス	遊・名人 Ver.2.0	¥34,000→¥29,000
B-KS344	ランテクス	でじたるりふいる Ver.1.1	¥20,000→¥18,000
B-KS345	管理工学研究所	新・松	¥58,000→¥49,000
B-KS346	東海クリエイト	言図(GENZ)	¥25,000→¥22,500
B-KS347	日本マイコン販売	クイーンIII	¥58,000→¥49,000
B-KS348	日本マイコン販売	テラIII世	¥32,000→¥27,000
B-KS349	理想科学	リソデスク(デスクup)	¥98,000→¥69,800
	データベース		
B-KS350	アスキー	Technote	¥35,000→¥31,500
B-KS351	ソフィックス	CLIP顧客台帳	¥19,000→¥16,800
B-KS352	ソフィックス	CLIP毛筆	¥32,000→¥25,800
B-KS353	管理工学研究所	桐	¥98,000→¥78,000
B-KS354	サムシンググット	Ninja(忍者)2	¥39,800→¥35,800
	表計算・グラフ		
B-KS355	ロータス	1-2-3 R2.1J	¥98,000→¥77,000
B-KS356	ロータス	4 word	¥25,000→¥22,500
B-KS357	エーエムアール	1-2-3 Repo	¥35,000→¥31,500
B-KS358	ピーチプレス	1-2-3マイクロメーカー	¥23,000→¥20,800
B-KS359	マイクロソフト	Micosoft Multipian Ver.3.1	¥68,000→¥61,000
	通信		
B-KS360	dBソフト	PARTY	¥24,000→¥21,500
B-KS361	インターソフト	まいとーくV1.10A	¥28,000→¥25,000
B-KS362	テイエスエル	1-2-3 Term	¥35,000→¥31,500
	図形プロセッサー		
B-KS363	ジャストシステム	シルエット	¥38,000→¥31,000
B-KS364	ジャストシステム	花子	¥58,000→¥43,500
	その他		
B-KS365	NEC	MS-DOS Ver.3.3	¥18,000→¥15,800
B-KS366	ヴァルソフト	駅すぱーと('88年版)	¥27,000→¥24,000
B-KS367	メガソフト	MIFES V4.0	¥38,000→¥34,000

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●**現金書留の送り先** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 (株)日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●**お振込先** (大和銀行 渋谷支店(普)6400197)(三井銀行 渋谷支店(普)5546936)(住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110)(協和銀行 渋谷支店(普)451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。 ●郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

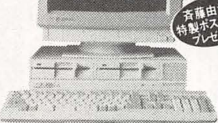
新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール―分割払い月々3,000円より

日本マイコン流通センター 広告3ページ目

※只今NEC製品（当社指定のセットに限る）をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント！

PC-8801FA



●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1第2水準漢字ROMを標準実装。●FM6音、リズム・6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-K01 FA純正セット
PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（モニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥286,000~~
大特価 ¥200,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,400	¥14,900
24回	¥10,600	¥9,800
36回	¥8,500	¥6,900
60回	¥4,600	¥4,600

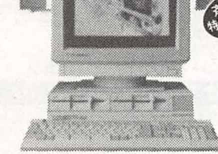
注文番号 B-K02 FA基本セット
PC-8801FA（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥257,800~~
大特価 ¥167,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,970	¥15,400
18回	¥11,880	¥10,500
30回	¥8,605	¥6,700
60回	¥6,260	¥3,800

注文番号 B-K03 FA格安セット
PC-8801FA（本体）
CMT147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥257,800~~
大特価 ¥160,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,612	¥10,100
24回	¥8,044	¥7,900
36回	¥8,500	¥5,500
60回	¥9,504	¥3,600

PC-8801MA



●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載 ●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-K04 MA純正セット
PC-8801MA（本体）
PC-KD863S（モニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥316,000~~
大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,060	¥13,800
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥7,750	¥7,600
60回	¥7,220	¥5,000

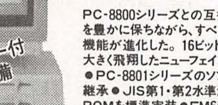
注文番号 B-K05 MA・格安セット
PC-8801MA（本体）
CMT147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥287,800~~
大特価 ¥179,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,978	¥16,600
18回	¥12,872	¥11,300
30回	¥9,657	¥7,200
60回	¥6,224	¥4,100

注文番号 B-K06 NEC VC-N35
定価¥69,800相当
'HSビデオデッキ 特価 ¥45,000
●ワイヤレスリモコン付 ●HQ方式で高画質、鮮明 ●2週間、3番組予約 ●一時停止（スチル）機能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

PC-88VA2



斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

アニメフレーマー付 マウス標準装備

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装 ●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

注文番号 B-K07 VA2純正高級セット
PC-88VA2（本体）
PC-KD863S（4050文字高解像度カラーモニター）
PC-88VA11K（ビデオボード）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥455,800~~
大特価 ¥344,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥32,040	¥31,800
18回	¥23,260	¥21,700
30回	¥14,860	¥13,900
60回	¥8,620	¥7,900

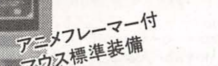
注文番号 B-K08 VA2純正基本セット
PC-88VA2（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥387,800~~
大特価 ¥277,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥31,030	¥30,100
18回	¥18,280	¥17,500
36回	¥10,250	¥9,600
60回	¥10,560	¥6,300

注文番号 B-K09 VA2 格安セット
PC-88VA2（本体）
CMT147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥387,800~~
大特価 ¥270,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥29,672	¥29,500
18回	¥18,012	¥17,100
36回	¥9,500	¥9,400
60回	¥7,904	¥6,200

PC-88VA3



斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

新登場

アニメフレーマー付 マウス標準装備

●VA2をさらに強化
●9.3メガ、3.5インチマイクロフロッピーディスク内蔵

注文番号 B-K10 VA3純正高級セット
PC-88VA3（本体）
PC-KD863S（4050文字高解像度カラーモニター）
PC-88VA11K（ビデオボード）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥555,800~~
大特価 ¥417,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥39,370	¥38,500
18回	¥26,580	¥26,400
30回	¥19,455	¥16,800
60回	¥14,960	¥9,500

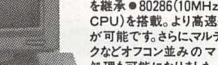
注文番号 B-K11 VA3純正基本セット
PC-88VA3（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥487,800~~
大特価 ¥350,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥38,600	¥38,100
18回	¥23,300	¥22,100
36回	¥14,000	¥12,100
60回	¥11,000	¥8,000

注文番号 B-K12 VA3格安セット
PC-88VA3（本体）
CMT147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥472,800~~
大特価 ¥343,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥38,142	¥37,400
18回	¥23,032	¥21,700
36回	¥13,250	¥11,900
60回	¥8,344	¥7,900

PC-9801VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承 ●80286（10MHz対応CPU）を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-K13 VX21純正TV内蔵セット
PC-9801VX21（本体）
PC-TV353（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥543,000~~
大特価 ¥365,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,000	¥27,200
20回	¥22,500	¥21,100
36回	¥15,250	¥12,600
60回	¥14,000	¥8,300

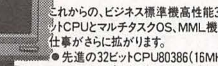
注文番号 B-K14 VX21 純正基本セット
PC-9801VX21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥522,800~~
大特価 ¥341,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,320	¥25,400
24回	¥18,280	¥16,700
36回	¥13,250	¥11,800
60回	¥10,380	¥7,800

注文番号 B-K15 VX21・格安セット
PC-9801VX21（本体）
CMT147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ）
合計定価 ~~¥522,800~~
大特価 ¥334,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,376	¥24,900
24回	¥17,864	¥16,400
36回	¥12,500	¥11,600
60回	¥7,724	¥7,700

PC-9801RA2



新登場

これからの、ビジネス標準機高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能で、仕事がさらに拡がります。
●先進の32ビットCPU80386（16MHz・ノーウェイト）を搭載。処理速度が飛躍的に向上しています。また、PC-9800シリーズで実績のあるV30（8MHz）も標準搭載しています。
●1.6Mバイトのユーザーズメモリを標準装備（最大12.6Mバイトまで内蔵可能）

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-K16 RA2 純正高級セット
PC-9801RA2（本体）
N5913L（4050文字カラーモニター0.31ピッチ）
合計定価 ~~¥636,000~~
大特価 ¥497,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥37,240	¥37,100
20回	¥29,320	¥28,800
36回	¥19,250	¥17,200
60回	¥13,260	¥11,400

注文番号 B-K17 RA2 純正基本セット
PC-9801RA2（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥587,600~~
大特価 ¥440,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥33,600	¥32,800
24回	¥22,400	¥21,600
36回	¥18,000	¥15,200
60回	¥11,300	¥10,100

注文番号 B-K18 RA2 格安セット
PC-9801RA2（本体）
CMT-147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ）
合計定価 ~~¥572,800~~
大特価 ¥433,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥33,656	¥32,300
24回	¥21,984	¥21,300
36回	¥17,250	¥15,000
60回	¥14,544	¥9,900

PC-9801UV11



斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-K19 UV11純正TV内蔵セット
PC-9801UV11（本体） ¥265,000
PC-TV353（4050文字高解像度カラーモニター） ¥110,000
合計定価 ~~¥375,000~~
大特価 ¥290,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥21,600
20回	¥17,200	¥16,800
36回	¥12,500	¥10,000
60回	¥10,800	¥6,600

注文番号 B-K20 UV11純正基本セット
PC-9801UV11（本体） ¥265,000
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター） ¥89,800
合計定価 ~~¥354,800~~
大特価 ¥266,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,720	¥19,800
24回	¥14,880	¥13,000
36回	¥10,500	¥9,200
60回	¥7,180	¥6,100

注文番号 B-K21 UV11 格安セット
PC-9801UV11（本体） ¥265,000
CMT-147S（4050文字カラーモニター0.39ピッチ） ¥74,800
合計定価 ~~¥339,800~~
大特価 ¥259,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,776	¥19,300
24回	¥14,464	¥12,700
36回	¥9,750	¥9,000
60回	¥10,424	¥5,900

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく〝荻野目洋子の特製カード電卓〟をプレゼント!

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

日本マイコン流通センター 広告4ページ目

PC-9801UX21

●U2・UV2のソフトの継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載 ●PC-98LTシリーズと互換性をもちデータの交換など容易にできます。●もちろん農業ゲームも楽しめます。(FMサウンドボード内蔵) ●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-K22 UX21純正基本セット

PC-9801UX21(本体) ¥348,000
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ¥437,800

大特価 ¥310,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥23,100
24回	¥16,200	¥15,200
36回	¥13,000	¥10,700
60回	¥8,900	¥7,100

注文番号 B-K23 UX21格安セット

PC-9801UX21(本体) ¥348,000
CMT-147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ) ¥74,800
合計定価 ¥422,800

大特価 ¥303,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,856	¥22,600
24回	¥15,784	¥14,900
36回	¥12,250	¥10,500
60回	¥12,144	¥6,900

注文番号 B-K24 NEC PC-9801CV21セット

PC-9801CV21 ¥355,000
TN-98(マウス) ¥6,800
合計定価 ¥361,800

大特価 ¥271,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,328	¥20,300
24回	¥14,942	¥13,300
36回	¥10,875	¥9,400
60回	¥9,422	¥6,200

注文番号 B-K25 NEC PC-9801LV21セット

PC-9801LV21 ¥345,000
PC-9801LV01(テンキーボード) ¥12,500
TN-98(マウス) ¥6,800
合計定価 ¥364,300

大特価 ¥288,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,568	¥21,500
24回	¥14,302	¥14,200
36回	¥11,125	¥10,000
60回	¥9,282	¥6,600

EPSON PC-286

98コンパチ

注文番号 B-K26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本体) ¥298,000
CMT-147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ) ¥74,800
TN-98(マウス) ¥6,800
合計定価 ¥379,600

大特価 ¥238,700

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,144	¥17,800
24回	¥12,566	¥11,700
36回	¥11,375	¥8,200
60回	¥10,806	¥5,400

注文番号 B-K27 PC-286L-STD-Nセット

PC-286L-STD-N ¥348,000
TN-98(マウス) ¥6,800
合計定価 ¥354,800

大特価 ¥268,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,168	¥20,000
20回	¥17,424	¥15,500
36回	¥10,625	¥9,300
60回	¥11,182	¥6,100

注文番号 B-K28 PC-286L-H10-Nセット

PC-286L-H10-N ¥468,000
PC-286LTP(テンキーパット) ¥17,000
TN-98(マウス) ¥6,800
合計定価 ¥491,800

大特価 ¥377,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,448	¥28,200
24回	¥20,422	¥18,500
36回	¥13,875	¥13,100
60回	¥14,102	¥8,600

人気のSHARPパソコンシリーズ

注文番号 B-K29 SHARP X68000 ACE 基本セット

CZ-601C(X68000 ACE(本体)) ¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥119,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥5,800
合計定価 ¥445,400

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,880	¥26,000
24回	¥18,520	¥17,100
36回	¥12,750	¥12,100
60回	¥9,620	¥8,000

注文番号 B-K30 SHARP X68000 ACE HD 基本セット

CZ-611C(X68000-ACE(HD)) ¥399,800
CZ-601D(専用0.39TVモニター) ¥119,800
CZ-6ST1(チルトスタンド) ¥5,800
合計定価 ¥525,400

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,200	¥30,900
24回	¥20,500	¥20,400
36回	¥14,750	¥14,400
60回	¥12,200	¥9,500

注文番号 B-K31 SHARP X1 turbo Z 基本セット

42%引

CZ-880C-BK(本体) ¥218,000
CZ-880B-BK(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥327,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥169,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,656	¥15,600
20回	¥10,536	¥9,800
36回	¥9,000	¥5,800
60回	¥3,948	¥3,900

注文番号 B-K32 SHARP X1 turbo Z スーパーセット

CZ-880C-BK(X1turboZ) ¥218,000
CZ-880D-BK(専用TVモニター) ¥109,800
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥25,800
合計定価 ¥353,600

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥174,400

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,484	¥16,100
20回	¥10,404	¥10,100
36回	¥8,000	¥6,000
60回	¥4,672	¥4,000

注文番号 B-K33 SHARP X1 twin スーパーセット

CZ-830CB(X1twin) ¥99,800
CZ-830B(専用TVモニター) ¥98,000
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥25,800
合計定価 ¥223,600

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥7,920	¥7,300
36回	¥7,750	¥5,100
60回	¥5,020	¥3,400

注文番号 B-K34 SHARP X1 G30 スーパーセット

CZ-822CB(X130) ¥118,000
CZ-820DB(専用TVモニター) ¥79,800
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥25,800
合計定価 ¥223,600

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥107,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,230	¥11,600
15回	¥9,240	¥7,900
20回	¥6,320	¥6,200
36回	¥4,250	¥3,700

注文番号 B-K35 SHARP X1 G30 格安セット

CZ-822CB(X1G30) ¥118,000
AN-58C(RFアダプター) ¥2,980
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥25,800
合計定価 ¥146,780

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥67,500

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,050	¥11,900
10回	¥7,875	¥7,300
15回	¥5,600	¥5,000
24回	¥3,750	¥3,300

注文番号 B-K36 X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980
合計定価 ¥72,780

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

現金特価 ¥18,500

話題のMSX2パソコン

注文番号 B-K37 SONY MSX2 HB-F1XDmk2

定価 ¥49,800

大特価 ¥42,800

3.5インチFDD内蔵 JIS、10キー付キーボード

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,868	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

注文番号 B-K38 Panasonic FS-A1mkII MSX2

定価 ¥29,800

連射式パワーパッド付

現金特価 ¥26,800

注文番号 B-K39 SONY HBD-F1

定価 ¥36,800

大特価 ¥31,800

MSXシリーズ用ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥5,708	¥5,600
10回	¥4,062	¥3,400

注文番号 B-K40 SANYO CMT-145F

定価 ¥64,800

大特価 ¥34,000

MSXシリーズ対応アナログRGBカラーモニター

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,960	¥11,700
6回	¥6,040	¥6,000
12回	¥3,640	¥3,100

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! **日本マイコン流通センター**

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

日本マイコン流通センター 広告5ページ目

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。

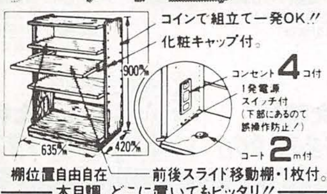


ご要望におこたえして150台限定大特価 ¥18,800

定価 ¥~~29,800~~

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付（コンセント4連）●高級木目調（ワインローズウッド）●キャスター付（ストッパー付キャスター使用）●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚（20mm間隔）●収納棚595mm



棚位置自由自在 —— 前後スライド移動棚・1枚付。

—— 木目調。どこに置いてもピッタリ!! ——

今月のお勧め商品

エレコム 防塵キーボードカバー

- PKB-98V（対応機種 PC-98Vシリーズ）
- PKB-98U（対応機種 PC-98Uシリーズ）
- PKB-88（対応機種 PC-88MA、FA、VAシリーズ）
- PKB-286（対応機種 PC-286V、Uシリーズ）

全品 現金特価 ¥2,400

カバーの上からキーが打てます。

アナログ・デジタル CRT変換ケーブル AN-1508

アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る!!

現金特価 ¥1,600

TN-88 ブラックマウス

定価 ¥~~7,800~~

現金特価 ¥5,500

- PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
- ブラックタイプ超人気品
- 200カウントの高性能

TN-98 98バスマウス

定価 ¥~~6,800~~

現金特価 ¥3,900

- PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
- PC-286V、U、L用
- PC-9872Lコンパチ
- 200カウントの高性能

エレコム データーホルダー SO-450

定価 ¥~~5,800~~

現金特価 ¥4,500

- A4、B5兼用

エレコム マウスパット MP-10

定価 ¥~~2,200~~

マウスの操作が確実に!!

現金特価 ¥1,900

- W 230×D 277×H 5%

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由（ストッパー付キャスター使用）

今がチャンス! PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット（別売）を無料サービス中!

PC-7 新製品 大特価 ¥14,800 定価 ¥~~34,800~~
650（幅）×835（高さ）650（高さ）×600（奥行）

PC-7MKII 新製品 大特価 ¥18,500 定価 ¥~~39,800~~
650（幅）×1,255~1,355（高さ）835（高さ）650（高さ）×600（奥行）

PC-8MKII 新製品 大特価 ¥32,500 定価 ¥~~48,500~~
900（幅）×1,215~1,315（高さ）840（高さ）650（高さ）×700（奥行）

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII 新製品 大特価 ¥39,800 定価 ¥~~56,500~~
1,200（幅）×1,215~1,315（高さ）840（高さ）650（高さ）×700（奥行）

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

オプションボード・周辺機器

※ボード類、増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも送料は1回のご注文につき、一律¥600です。

PC-98用FM音源サウンドボード アクセル FM-1



定価 ¥~~22,800~~

大特価 ¥15,800

新品サウンドボード	定価（円）	特価（円）
NEC PC-9801-26K（98用FM音源サウンドボード）	25,000	21,000
NEC PC-88VA-12（サウンドボードII、88VA用、ステレオFM音源ボード）	39,800	34,000
NEC PC-8801-23（サウンドボードII、88初期よりMR/SR/FR用、ステレオFM音源ボード）	39,800	34,000
NEC PC-8801-24（サウンドボードII、88FH/MH用、ステレオFM音源ボード）	39,800	34,000
シャープ CZ-8BS1（X1-FM音源ボード）	23,800	19,800

新品モデム	定価（円）	特価（円）
NEC COMSTAR2424 AT/5（2400bps/全二重、クラス5、RS232Cケーブル付）	66,000	55,000
NEC COMSTAR2424 AT/5（2400bps/全二重、クラス4、RS232Cケーブル付）	50,000	42,000
NEC COMSTAR1212 AT（1200bps/全二重、RS232Cケーブル付）	21,000	18,000
オムロン MD2400B（2400bps/全二重、RS232Cケーブル付）	49,800	42,000
オムロン MD1200AII（1200bps/全二重、RS232Cケーブル付）	24,800	21,000
カンサイ KDM-3012L（1200bps/全二重、RS232Cケーブル付）	19,800	15,900

新品スキャナー	定価（円）	特価（円）
エプソン GT-4000（カラーイメージスキャナー、PC98、PC286シリーズ用、A4サイズ1677万色入力可能）	198,000	158,000
シャープ JX-200（カラーイメージスキャナー、PC98、X68000、X1、シリーズ用26万色の読み取りOK）	198,000	168,000
シャープ JX-100（ハンディーカラースキャナー、PC98シリーズ用、最大A6サイズ、26万色の読み取りOK）	89,800	76,800
オムロン HS7R（ハンディーイメージスキャナー、105mmのワイドな読取り幅、32階調、RS232C直結タイプ）	39,800	32,800
オムロン HS-10R（ハンディーイメージスキャナー、104mmのワイドな読取り幅、64階調）	49,800	39,800

新品ビデオボード	定価（円）	特価（円）
NEC PC-88VA-11（88VAビデオボード）	39,800	34,000
NEC PC-88VA11K（88VAIIビデオボード）	39,800	34,000
NEC PC-8801-17（ビデオアートボード88シリーズ用）	49,800	39,800
シャープ CZ-8BV2（カラーイメージ2）	39,800	32,800
シャープ CZ-6VT1（68カラーイメージユニット）	69,800	55,000

98用増設RAM	定価（円）	特価（円）
I/Oデータ PIO-9234G-4MF（4メガ IO-S10（RAMディスクソフト付）	103,000	87,000
I/Oデータ PIO-9234G-2MF（2メガ IO-S10（RAMディスクソフト付）	60,000	48,000
I/Oデータ PIO-9234G-1.5MF（1.5メガ IO-S10（RAMディスクソフト付）	49,000	39,000
I/Oデータ PIO-9234G-1MF（1メガ IO-S10（RAMディスクソフト付）	38,000	30,000
I/Oデータ PIO-9234G-0.5MF（512キロ）	22,000	18,000
I/Oデータ PIO-9234G-0.25MF（256キロ）	15,000	12,500

その他のボード	定価（円）	特価（円）
ABM V30スーパーチャージャー（8087-1付 VM2、VM21、VX21用があります。ご指定ください）	74,800	68,000
ABM V30スーパーチャージャー（ボードのみ VM2、VM21、VX21用があります。ご指定ください）	29,800	26,800
デジタルファーム ハイパーフレーム（カラーボード 98シリーズ用、640×400ドットで1677万色表示）	125,000	99,800
エプソン FR-1000（98、286FAXボード パソコンをFAXとして利用できます）	59,800	49,800

ディスケット（10枚入1箱）		特価（円）
ノーブランド	5インチ2D	470
	5インチ2HD	980
	3.5インチ2DD	2,400
	3.5インチ2HD	4,900
花王	5インチ2HD（Newタイプ）	1,380
マクセル	5インチ2HD	1,800
TDK	5インチ2HD	1,680

ディスケットケース	定価（円）	特価（円）
5インチ・100枚収納・カギ付	5,000	1,580

毎週 土曜・日曜 祝・祭日 **激安ソフト祭り開催!!** 最新ソフトから中古ソフトまで **大特価!!**

急募 正社員・アルバイト大募集!! ●業務拡張にともない、正社員及び長期アルバイトを募集します。詳しくは 03-463-2361（担当 弘瀬）

日本マイコン流通センターの広告はP.378～P.385とP.106に掲載されています。合せてごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センターの広告はP.378～P.385とP.106に掲載されています。合せてごらん下さい。

全国どこでもお電話一本！ 日本マイコン流通センター 広告6ページ目 渋谷駅前徒歩0分！

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ！ 周辺機器も激安！

アクセル PC-9801シリーズ外部ディスク

NEC純正FDD使用　ドライブ番号切替可能　2HD完全対応　2HD用ケーブル付属　2DD対応

FDC-54 5インチ2基タイプ 定価￥~~99,800~~

FDC-51 5インチ1基タイプ 定価￥~~64,800~~

FDC-352A 3.5インチ2基タイプ 定価￥~~99,800~~

FDC-351A 3.5インチ1基タイプ 定価￥~~64,800~~

●廉価版のFDC-352Yもございます。お電話でお問合せ下さい。

●廉価版のFDC-35[redacted]もございます。お電話でお問合せ下さい。

PC-9801・M・UV・UX・VM・VXの場合				PC-9801E・U2・F・VFの場合			
2基タイプ		1基タイプ		2基タイプ		1基タイプ	
5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ
注文番号 B-K41	注文番号 B-K42	注文番号 B-K43	注文番号 B-K44	注文番号 B-K45	注文番号 B-K46	注文番号 B-K47	注文番号 B-K48
FDC-54	FDC-352A	FDC-51	FDC-351A	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352A 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDC-351A 2HD I/F付

注文番号B-K41・B-K42とも 大特価￥66,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥6,160	￥6,100
24回	￥4,280	￥3,200

注文番号B-K43・B-K44とも 大特価￥46,000

回数	1回目	2回目以降
6回	￥8,260	￥8,100
15回	￥3,920	￥3,400

注文番号B-K45・B-K46とも 大特価￥79,800

回数	1回目	2回目以降
15回	￥6,776	￥5,900
30回	￥4,157	￥3,200

注文番号B-K47・B-K48とも 大特価￥59,800

回数	1回目	2回目以降
10回	￥6,682	￥6,500
20回	￥4,768	￥3,400

日本マイコン流通センターの選んだおすすめ周辺機器

ユーステック SP-520

定価￥~~98,000~~ 大特価￥59,800

20Mハードディスク（I/F付）
シーク時間65ms

回数	1回目	2回目以降
12回	￥5,878	￥5,500
30回	￥3,057	￥2,400

ユーステック SP-340

定価￥~~125,000~~ 大特価￥98,000

40Mハードディスク（I/F付）
シーク時間28ms

回数	1回目	2回目以降
12回	￥9,780	￥9,000
30回	￥5,970	￥3,900

緑電子 Little Bセット

Little B（本体20M）	￥94,000
MDC512（専用I/F）	￥29,800
IFK36（接続ケーブル）	￥4,700
合計定価	￥~~128,500~~

大特価￥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥9,578	￥9,200
30回	￥5,257	￥4,000

緑電子 Little B4セット

Little B4（本体40M）	￥158,000
MDC512（専用I/F）	￥29,800
IFK36（接続ケーブル）	￥4,700
合計定価	￥~~192,500~~

大特価￥159,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥14,790	￥14,700
30回	￥7,585	￥6,400

新品ディスプレイ	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回）
NEC PC-KD862（0.39 4050文字（640×400、200）アナログ）	99,800	74,000	月々 6,800
NEC PC-KD863S（0.39 4050文字（640×400、200）アナログ）	118,000	85,000	月々 7,800
NEC PC-KD853（0.31 4050文字（640×400）アナログ）	118,000	88,000	月々 8,100
NEC PC-KD854（0.39 4050文字（640×400）アナログ）	89,800	52,000	月々 4,800
NEC PC-TV353（0.39 4050文字（640×400、200）アナログ、デジタル、TV）	110,000	78,000	月々 7,200
NEC PC-TV451N（0.31 4050文字（640×400、200）アナログ、デジタル、TV）	158,000	119,000	月々11,000
トムソン 4475N（0.31 4050文字（640×400）アナログ、デジタル、限定特価）	99,800	47,800	月々 4,400
サンヨー CMT-147S（0.39 4050文字（640×400）アナログ、限定特価）	74,800	45,800	月々 4,200
サンヨー CMT-147L（0.39 4050文字（640×400）アナログ、デジタル）	79,800	49,800	月々 4,600
サンヨー CMT-147H（0.31 4050文字（640×400）アナログ、デジタル）	84,800	59,800	月々 5,500

新品漢字プリンター	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回）
NEC PC-PR201V2（15″24ピン、カラー、1-2ROM ドット、トラクターフィーダー付）	298,000	229,000	月々21,100
NEC PC-PR201V（15″24ピン、カラー、1-2ROM、ドット、限定特価品）	298,000	158,000	月々14,600
NEC PC-PR201TH（15″24ピン、カラー、1-2ROM 熱転写、漢字80字/秒）	145,000	109,000	月々10,000
NEC PC-PR101E（10″24ピン、1-2ROM、ドット、ピンフィーダー内蔵）	99,800	78,000	月々 7,200
NEC PC-PR101TL2（10″24ピン、カラー、1-2ROM、熱転写）1-2	83,800	67,000	月々 6,100
NEC NM9950II（15″24ピン、カラー、1-2ROM、ドット）	245,000	138,000	月々12,700
NEC NM9700（10″24ピン、カラー、1-2ROM、ドット）	163,000	109,000	月々10,000
スター AR2415(PC)（15″24ピン、1-2ROM、ドット、明朝体と細ゴシックOK）	144,000	79,800	月々 7,300
スター TR24CL(PC)（8.5″24ピン、カラー、1-2ROM、熱転写）	69,800	37,000	月々 3,400
エプソン VP4800(PC)（15″48ピン、1-2ROM、ドット、単票/連続の切替ワンタッチ）	330,000	267,000	月々24,600
エプソン VP3000(PC)（15″24ピン、カラー、1-2ROM、ドット、単票/連続の切替ワンタッチ）	290,000	234,000	月々21,600
エプソン VP1000(PC)（15″24ピン、1-2ROM、ドット、単票/連続の切替ワンタッチ）	154,000	119,000	月々11,000
エプソン VP800(PC)（10″24ピン、1-2ROM、ドット、単票/連続の切替ワンタッチ）	124,000	99,000	月々 9,100

新品ハードディスク	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回）
ロジテック LHD-32NR（20MB 85ms、I/Fボード付）	118,000	94,000	月々 8,600
ロジテック LHD-32HR（20MB 35ms、I/Fボード付）	158,000	125,000	月々11,500
コンピューターリサーチ CRC-HD2A（20MB 65ms、I/Fボード付）	89,800	72,000	月々 6,600
コンピューターリサーチ CRC-HD4A（40MB 40ms、I/Fボード付）	129,800	99,800	月々 9,200
アイテム ハイパーディスク40（40MB 28ms、スロット内蔵型）	148,000	118,000	月々10,900
NEC PC-9801-27（ハードディスクI/F PC9801シリーズ用 ハードディスクインターフェース（5～40M））	20,000	18,000	――

超お買得新品限定品 パソコンの世界を広げるために…

NEC PC-9801U2 激安セット

6割引

PC-9801U2	￥298,000
CMT-147S	￥74,800
512K RAMボード	￥22,000
3.5″2DDディスケット（10枚）	￥15,000
98用バスマウス	￥6,800
合計定価	￥~~416,600~~

大特価￥159,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥14,790	￥14,700
20回	￥9,640	￥9,200
30回	￥7,585	￥6,400
60回	￥7,020	￥3,600

マルチファックス MF-101

定価￥~~64,800~~

（PC-98シリーズ用）

98がFAXに変身!! 一家に一台のFAX時代に応え5台限りの限定特価

大特価￥34,800

● A4サイズ送受信 ● スキャナーの接続が可能で、イメージデータの送信がラクラク！

● 一太郎、1-2-3などのMS-DOSソフトのほとんどに対応

回数	1回目	2回目以降
3回	￥12,192	￥12,000
6回	￥6,388	￥6,100
10回	￥4,632	￥3,700

Roland

DESK TOP MUSIC SYSTEM ミュージくん　PC-98、PC-286シリーズ用

セット定価￥~~99,800~~

セット内容
● MIDI サウンド・モジュール MT-32
● MIDI プロセシングユニット MPU-PC98
● サンプル・ソフトウエア
● 入門解説書 はじめまして「ミュージくん」
● MS-DOSが別途必要です。

大特価お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	￥9,660	￥9,100
18回	￥5,660	￥5,300
30回	￥3,460	￥3,400

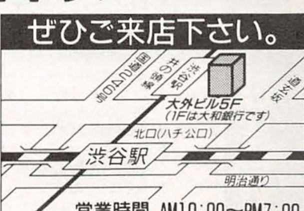
全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03［463］4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

◀日本マイコン流通センター 広告7ページ目◀

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
N E C	N5200シリーズ	―――	148,000より
	PC-9801UX21	348,000	248,000
	PC-9801VX21	433,000	249,000
	PC-9801VM21	390,000	198,000
	PC-9801VM2	415,000	189,000
	PC-9801M2	415,000	158,000
	PC-9801VF2	348,000	119,000
	PC-9801F2	398,000	99,800
	PC-9801UV21	318,000	159,000
	PC-9801UV2	318,000	148,000
	PC-9801U2	298,000	76,800
	PC-9801E	218,000	59,800
	PC-9801	298,000	45,000
	PC-9801CV21	355,000	238,000
	PC-9801LV21	345,000	218,000
	PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	89,000
	PC-88VA	298,000	148,000
	PC-8801MA	198,000	119,000
	PC-8801MH	208,000	99,800
	PC-8801MKIIMR	238,000	84,000
	PC-8801FA	168,000	108,000
	PC-8801FH30	168,000	89,800
	PC-8801MKIIFR30	178,000	84,000
	PC-8801MKIISR30	258,000	84,000
	PC-8801MKII-30	278,000	48,000
	PC-8801MKII-20	225,000	32,000
	PC-8801MKII-10	168,000	29,000
	PC-8801	228,000	18,000
	PC-8001MKIISR	108,000	14,800
	PC-8001MKII	123,000	10,800
	PC-8001	168,000	9,800
	PC-6601SR	155,000	38,000
	PC-6601	143,000	24,800
	PC-6001MKIISR	89,800	14,800
	PC-6001MKII	84,800	9,800
	PC-6001	89,000	5,800
シャープ	CZ-800C(X1)	155,000	10,800
	CZ-801C(X1C)	119,800	11,800
	CZ-802C(X1D)	198,000	12,800
	CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
	CZ-804C(X1CK)	139,800	13,800
	CZ-811C(X1F10)	79,800	14,800
	CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
	CZ-820C(X1G10)	69,800	15,800
	CZ-822C(X1G30)	118,000	49,800
	CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	69,800
	CZ-870C(X1 turboIII)	168,000	79,800
	CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	78,000
	CZ-881C(X1 turbo ZII)	198,000	118,000
	CZ-830C(X1 twin)+CZ53F	119,600	74,800
	CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	398,000	269,000
	MZ-5521	388,000	68,000
	MZ-3541セット(MZ3541本体+MZ1D02グリーンモニター付)	459,800	69,800
	MZ-2531(MZ2500V2)	198,000	79,800
	MZ-2521(MZ2500モデル30)	198,000	59,800
	MZ-2511(MZ2500モデル20)	168,000	48,000
	MZ-1500	89,800	22,000
	MZ-80B	268,000	18,000
富士通	FM77-AV2	158,000	58,000
	FM77-AV1	128,000	49,000
	FM77-L4	238,000	58,000
	FM77-L2	193,000	49,800
	FM77-D2	228,000	45,800
	FM77-D1	198,000	39,800
	FM-8	218,000	8,900
	FM-7	128,000	12,800
	FM-New7	99,800	12,800
日立	MB-S1/40	298,000	69,800
エプソン	PC-286U-H20(20Mハードディスク内蔵)	393,000	228,000
MSX			
カシオ	PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー	MPC-6(64K)	55,800	12,800
	PHC-33(64K)レコーダー付	―――	19,800
ソニー	HB-201(64K)	59,800	16,800
	HB-75(64K)	69,800	12,800
ナショナル	CF-2700(32K)	59,800	11,800
	CF-3000(64K)	79,800	17,800
	FS-1300(64K)	39,800	12,800
三菱	ML-8000(16K)	59,800	8,900
	ML-F120D(32K)		11,800
東芝	HX-10D(64K)	65,800	12,800
	HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
	HX-20(64K)	69,800	16,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
東芝	HX-30(16K)	―――	9,900
日立	MB-H2(64K)	79,800	15,800
	MB-H21(32K)	49,800	13,800
	MB-H25(32K)	49,800	14,800
富士通	FM-X(16K)	59,800	9,900
MSX2			
サンヨー	PHC-23〔WAVY23〕(MSX2)	32,800	17,800
ソニー	HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	39,800
	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
	HB-F5(MSX2)FDD×1	84,800	19,800
	HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
	HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	88,800
	HB-F900(MSX2)(新品)FDD×2	148,000	114,000
ナショナル	FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
	FS-A1MkII(MSX2)	29,800	20,800
ビクター	HC-95(MSX2)(新品)FDD×2	198,000	128,000
日立	MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
ヤマハ	YIS-805(MSX2)	148,000	69,800
ワープロ			
三洋	SWP-340(サンワード340、CRT、3.5 FDD内蔵)(新品)	128,000	89,800
富士通	オアシス30AFII(3.5 FDD内蔵)	248,000	128,000
シャープ	WD-530(3.5″FDD付)	158,000	79,800
カシオ	HW-1000(CRT、3.5″FDD内蔵)	118,000	54,800
フロッピーディスク・ハードディスク			
N E C	PC-8031-2W(5″2D 2ドライブ)	298,000	39,800
	PC-80S31K(5″2D 2ドライブ)	128,000	46,800
	PC-9881(5″2D 2ドライブ)	390,000	79,800
	PC-9881N(8″2D 2ドライブ)	270,000	84,800
ランド	LDS-5UV(5″2HD、2DD 1ドライブ)	78,000	35,800
シャープ	MZ-80BF(5″2D 2ドライブ)	―――	39,800
	CZ-520F(5″2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
	CZ-502F(5″2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
	CZ-502F(5″2D 2ドライブ)	99,800	54,800
	CZ-503F(5″2D 1ドライブ)	49,800	21,800
	CZ-503F(5″2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
	CZ-800F(5″2D 2ドライブ)	198,000	42,800
アイテム	disk mate 80E-PC(5″2D 2ドライブ)	99,800	25,800
エプソン	TF-10PC(5″2D 2ドライブ)	128,000	29,800
	TF-10FM(5″2D 2ドライブ)	128,000	44,800
	TF-20PC(5″2D 2ドライブ)	168,000	29,800
	TF-20FM(5″2D 2ドライブ)	168,000	39,800
	TF-20apple(5″2D 2ドライブ)	198,000	19,800
工人舎	KD-280PC(5″2D 2ドライブ)	198,000	24,800
	KD-390PC(5″2D 2ドライブ)	148,000	24,800
ロジテック	K-305PC(5″2D 2ドライブ)	148,000	29,800
	LFD-550PC(5″2D 2ドライブ)	148,000	29,800
	LFD-550IIFM(5″2D 2ドライブ)	158,000	39,800
富士通	MB-27611(5″2D 2ドライブ)	128,000	48,000
	MB-27607(5″2D 1ドライブ)	98,000	34,000
SONY	HBD-20W(3.5″2DD 2ドライブ MSX用)	44,800	34,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	8,900
アイテック	IT-5040H(40Mハードディスク、PC用I/F付)	238,000	78,000
ユーステック	SP-520(20Mハードディスク、PC用I/F付)	99,800	59,800
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	―――	32,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	パソコンデーターレコーダー	―――	4,800より
漢字プリンター			
N E C	PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	69,800
	PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	56,000
	PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	128,000
	PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	58,000
	PC-PR101E(80桁、24ピン、ドット)	99,800	69,800
	PC-PR104(80桁、24ピン、ラインドット)	148,000	29,800
	PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	54,800
	PC-PR101TL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	79,800	45,000
	PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
	PC-PR405(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
	NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	58,000
	NM-9950(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	79,000
ブラザー	M1024II P/X(80桁、24ピン、ドット)	99,800	45,800
富士通	MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
シャープ	MZ-1P17(80桁、24ピン、カラー熱転写)	79,800	34,800
スター	AR-2415(136桁、24ピン、ドット)新品限定特価品	144,000	69,800
エプソン	AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
	VP-80K(80桁、24ピン、ドット)	159,000	49,800
	VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198,000	74,800
	FP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	21,800
	VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
	MP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	14,800
	RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	189,000	24,800
精工舎	GP-550M(80桁、16ピン、ドット)	99,800	16,800
スター	TR-24F(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
	TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
カシオ	NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49,800	21,800
プリンター			
N E C	PC-8023C	158,000	15,800
	PC-8027	99,800	19,800
	PC-6021	39,800	12,800
	PC-PR401	49,800	14,800
富士通	MB-27407(FM用熱転写プリンター)	79,800	19,800
エプソン	SP-80PC	62,800	17,000
	RP-80	89,000	16,000
	RP-80F/TII	84,800	13,800
	MP-80F/T	148,000	9,800
シャープ	MZ-80BP5	142,000	18,000
	MZ-80P6	155,000	12,800
	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
	MZ-1P17	79,800	34,800
グラフテック	WX-4675(X-Yプロッター)	―――	39,800
精工舎	GP-250F	59,800	8,900
	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
ロジテック	KP-5000(80桁、ドット、PC/FM用)	99,800	12,800
スーパーブレイン	SX-85C(80桁、ドット、FM用)	89,800	8,800
ブラザー	HR-5X(アップル用)	59,800	9,800
SONY	PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	―――	6,800より
4000文字カラーモニター			
N E C	PC-KD854(4000文字、アナログ)	89,800	42,800
	PC-KD551k(4000文字、デジタル)	99,800	39,800
	PC-8853N(4000文字、デジタル)	168,000	39,800
	PC-TV351(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
	PC-TV352(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
	PC-TV472(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	198,000	118,000
	N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
	N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通	MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ	CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル)	89,800	38,000
	CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
	CZ830D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新	98,000	74,000
トムソン	4475N(4000文字、アナログ、デジタル、0.31)(新品)	99,800	47,800
三洋	CMT-147S(4000文字、アナログ)(新品)	74,800	45,800
各社	4000文字カラー(アナログ、デジタル)	―――	39,800
2000文字カラーモニター			
N E C	PC-8054(2000文字、デジタル)	89,800	24,800
松下	TX-12M2(2000文字、デジタル)	99,800	26,800
ニデコ	NH-14DH(2000文字、デジタル)	79,800	27,800
シャープ	CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
	CZ811D(2000文字、デジタル、TV)	89,800	36,800
	MZ-1D15B(2000文字、デジタル)	79,800	25,800
	CU-14F1	64,800	28,800
東芝	PA-7161	168,000	26,800
富士通	MB-27303	99,800	19,800
	MB-27343	79,800	19,800
日立	C12-2120	―――	26,800
三洋	CMT-140R(1000文字対応、デジタル)	―――	17,000.
各社	2000文字カラー	―――	19,000より
1000文字カラーモニター			
N E C	PC-KD201(1000文字対応、デジタル)	59,800	19,800
シャープ	14M111C(1000文字対応、デジタル)	―――	18,800
日立	C14-1185(1000文字対応、デジタル)	99,800	18,800
各社	1000文字カラー	―――	14,000より
レーザーディスク			
マランツ	LV-11CD(LV.CD.CDV 新品)	148,000	89,800
周辺機器・他			
N E C	PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	―――	5,000
	SP2400FAST(2400ボーモデム)	99,800	29,800
	PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
	PC-IN511(A6サイズハンディスキャナー)	69,800	26,800
アイワ	PV-2123(1200bps半2重モデム)	―――	9,800
パナソニック	FS-CA1(MSX用オーディオユニット)	―――	17,800
シャープ	VM-12(1200bpsモデム)	39,800	19,800
テックメイト	F7-SRD(FM用イメージスキャナー)	―――	10,800
ヤマハ	YK-20(ミュージックキーボード)	29,800	19,800
各社	G3規格FAX(新品)	―――	68,000より
ビクター	BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	158,000
クラウン	CD-300(CDラジオカセット)(新品)	―――	29,800
N E C	KD-1000(DATデジタルオーディオデッキ)新品	198,000	109,000
オムディックス	6インチカラーTV(FM/AMラジオ付)	59,800	28,000

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

高価下取・買取

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
4050文字モニター
とくに高く買います

日本マイコン流通センター

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

低金利 クレジットOK! (月々3,000円から) 3〜60回まで

日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

お知らせ① 当社広告に掲載しております商品は、¥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

お知らせ② 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

お知らせ③

毎週土曜・日曜・祝・祭日

激安 ソフト祭り 開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで **大特価!!**

場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

今月のお買得中古品

SHARP mz-2500 モデル30

限定5台

本体定価 MZ-2521 ~~¥198,000~~

在庫処分 大特価

¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

●3.5インチFDD2基搭載

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK! ◀日本マイコン流通センター 広告8ページ目◀

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。

大外ビル5F (1Fは大和銀行です) 北口(ハチ公口) 渋谷駅 明治通り

営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告3P目の申込方法をご覧下さい。

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令	才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ11月号

MSX2 エキサイティングセール

お買上げの方全員にナムコキャラクターグッズの［源平討魔伝・三種の神器］をプレゼント中!!

源平討魔伝・三種の神器

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは11月からでOK!

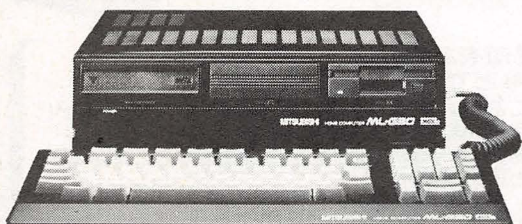


テレホンショッピング

仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30 モデル1



●漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
●表計算及びワープロができるメルブレーンズノートを内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
●話題のアクションロールプレイング・ゲーム"イース"をセット!!
㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉 ¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈イース〉 ¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブルセット ¥1,000
合計¥176,800を
現金特価**79,800円**

頭金なし 第1回目5,170円 月々**3,800**円×23回
お支払い合計……………………92,570円
※残りあとわずか!! 申し込みはお早めに

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます
●HB-F1XDmk2入荷しました
予約受付中

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥37,100を
現金特価**26,800円**

頭金なし 第1回目2,820円 月々**2,400**円×11回
お支払い合計……………………29,220円

③ ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F



●MSX2パソコンとワープロがドッキング●連文節一括変換(最大32文字)●JIS第2水準漢字もサポート●3.5インチFDD内蔵●約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン〈FS-4600F〉 ¥138,000
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
合計¥143,800を
現金特価**89,800円**
残りあとわずか!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々**3,500**円×29回
お支払い合計……………………106,870円

④ Panasonic A1 MKII MSX2



●このクラスで初めて10キー搭載●もちろんメガROMソフトも対応●話題の連射ジョイパッドを標準装備してゲームでさらに威力を発揮!!

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1MK2〉 ¥29,800
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
合計¥35,600を
現金特価**29,800円**

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回
お支払い合計……………………32,490円

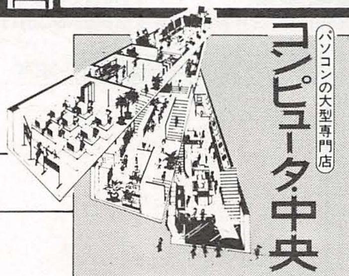
受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は村上まで

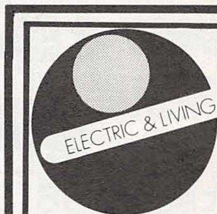
低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**／ゆっくりお支払い **11月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 **コンピュータ・中央**



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6−5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2−5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)877P

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽、痛快。まるかじり!

エンターテイメント
フィーリング


画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)

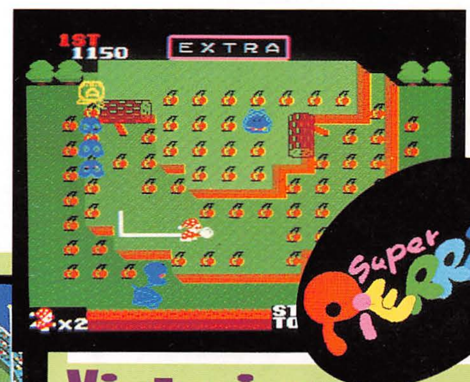
MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2 メガROM

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!

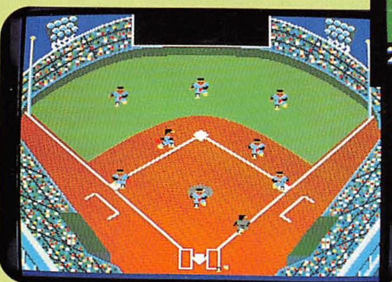
Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX/MSX2 メガROM

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!



Super PIERROT

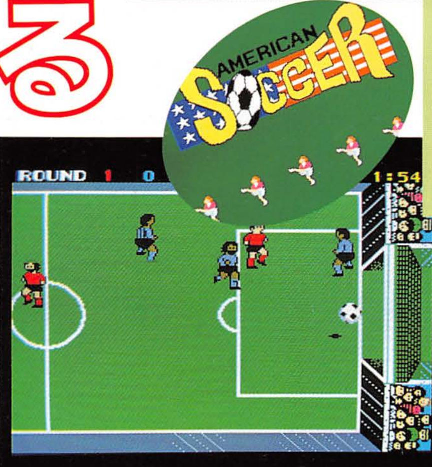


Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2 メガROM

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。

AMERICAN SOCCER



AMERICAN SOCCER

MSX-15
アメリカン・サッカー
■アメリカン・サッカー　定価5,800円　● MSX2(ROM版)

面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2 メガROM

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!




(提供:JALフォトサービス)

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
メガROM は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

C&C Computers and Communications

NEC

「これは、きっと、テレビより、面白くなる。」

見たり、聞いたり、感じたり、
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC-88VA2／VA3、新登場。



斉藤由貴

テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。PC-88VA2／VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はもちろん、ビデオ映像やアニメを自分で加工したり、作曲や演奏を楽しんだり、パソコン通信にチャレンジしたり、ゲームに酔いしれたり、マルチな実力を発揮する新世代16ビットパソコン。しかも、新次元のソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール　PI」によって、文字も絵も、音やビデオ画像、アニメでさえも、画面上で簡単に検索・加工できます。これはもう、テレビでは体験できない未知の世界。桁違いの知的快感が、気持ちよくあなたを包みます。

新　登　場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………………………298,000円

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格……………………………398,000円

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(211)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)

つながるぞ ひろがるぞ
NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-11 T4911836111388

第七巻第十一号通巻七十七号昭和六十二年十月二十五日印刷 昭和六十二年十一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可